KULT

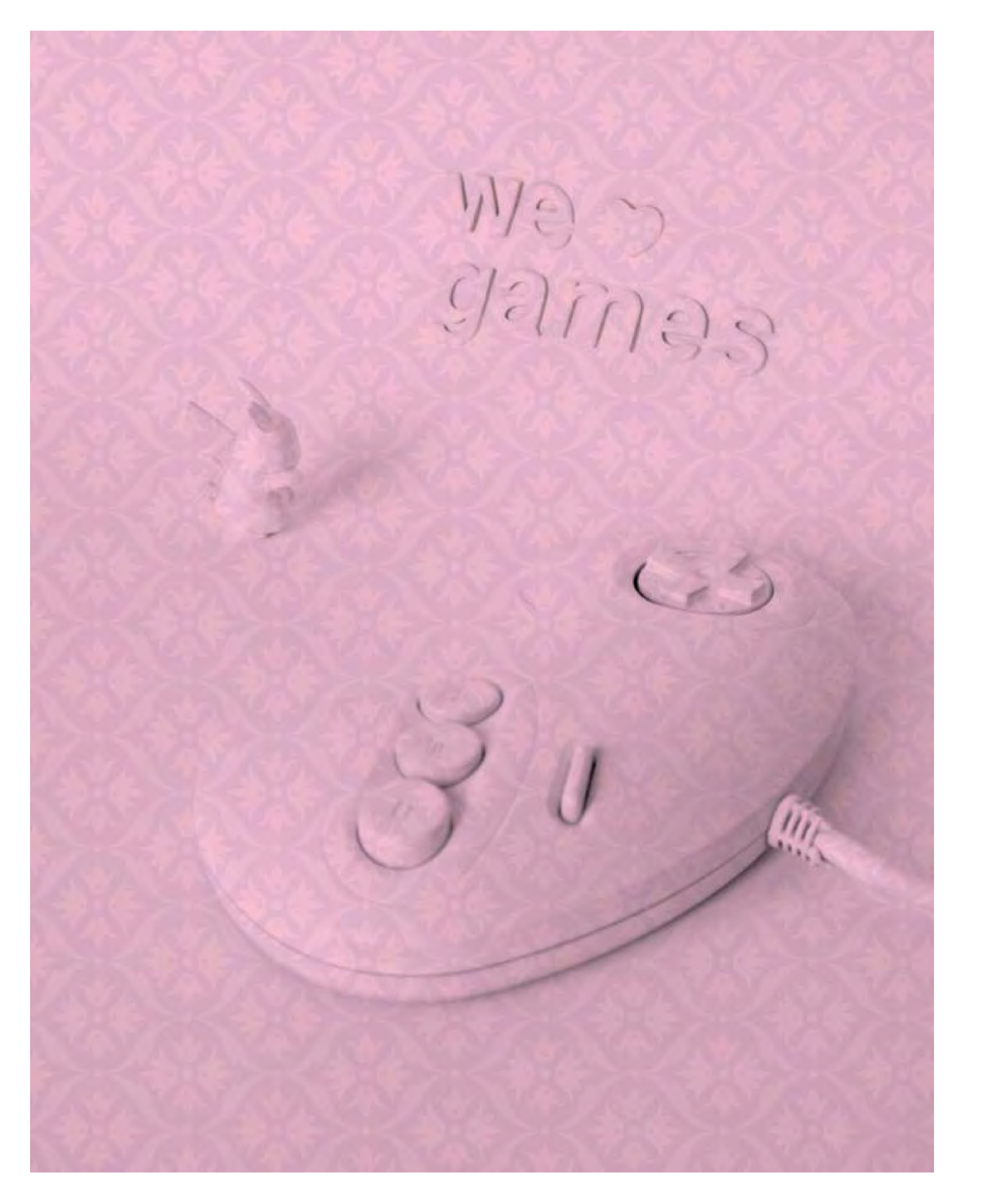
CULTURA DE VIDEOJUEGOS Número_04

PS3



REVISTA DE VIDEOJUEGOS // DISTRIBUCIÓN GRATUITA

ejemplar obsequio de: GameStop



ED_ EDITORIAL

Dieciocho meses esperando que todas las "Next-gen" aterricen en nuestro mercado. La última y, quizás, más esperada ya está aquí, Playstation 3 ha llegado. En este quinto número te traemos un reportaje, a fondo, de la nueva consola de Sony. Toda su potencia al detalle y el análisis de buena parte de los juegos a los que vamos a poder jugar en su lanzamiento. No dejamos de lado a los juegos que van a venir durante los próximos meses, desde el violento Kane & Lynch hasta el nuevo Colin McRae, entérate antes que nadie en nuestra sección de previews. En el apartado de nuevos lanzamientos no podíamos olvidarnos de GRAW 2, un titulazo para 360, o Europa Universalis III, uno de los clásicos de la estrategia que vuelve a nuestro PC.

Tenemos presente la cultura de los videojuegos por eso te traemos jugosos reportajes con temas de interés como el sexo en los videojuegos o una extensa retrospectiva de Monkey Island.

A partir de ahora la pelota está en el tejado de los desarrolladores de juegos, Sony, Nintendo y Microsoft ya han hecho su trabajo poniendo en manos de los consumidores potentes plataformas que permitirán que los próximos años gocemos de auténticas maravillas tecnológicas, señores: ¡que empiece el show!

ILUSTRACION PORTADA: ALEX TROCHUT

FOTOGRAFIA "WE LOVE GAMES": TEA TIME STUDIO {WWW.TEATIMESTUDIO.COM}

BA_ BACKSTAGE

Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré/Enric Llopart
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

Tea Time Studio
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Javier Mora
Ernesto Gámez
David Martínez (mondotoyz)
Redacción

Rubén Ortiz
Alberto Ribes
Colaboran

Sebastián Romero
Fotografía

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com

KULT se distribuye en:
Las tiendas GAMESTOP
Busca tu tienda **GAMESTOP**
más cercana en:
www.gamestop.es





*HD-DVD XBOX 360

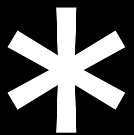
Desde el pasado 1 de marzo ya está disponible el esperado reproductor de HD DVD para Xbox 360. 199,99€ te separan de esta maravilla de la alta definición, el pack incluye también el Mando a Distancia Universal Xbox 360.

El reproductor de HD DVD para Xbox 360 requiere de una televisión HD-Ready, ofrece seis veces más resolución que un DVD (hasta 1080p) y en su salida europea contará con un catálogo de más de 100 películas producidas por grandes estudios como: Universal, HBO, Paramount Pictures, StudioCanal, New Line Entertainment y Warner BROS.









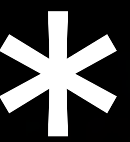


*SONY BRAVIA KDL-46W2000

La alta definición de la que presumen las consolas de nueva generación no es una trivialidad. No es algo que nos intenten colar las grandes empresas de tecnología. Comprobadlo vosotros mismos y os convenceréis de que la nitidez ya no es algo prescindible.

Los sibaritas de la imagen medimos la felicidad en pulgadas. Y 46 pulgadas son mucha, mucha felicidad. Si a ello le añadimos las palabras Sony y Bravia ya pasamos a otro nivel. Estamos hablando de una pantalla de lujo: 1080p, resolución de 1920x1080, contraste de 8000:1, 8 ms de tiempo de respuesta, colores de calidad Bravia, 2 conectores HDMI (ideales para una Playstation 3), conector VGA para los que se atrevan a usar semejante monstruo como pantalla de PC, sonido SRS TruSurround XT, sintonizador TDT integrado… !La tentación hecha imagen!







*MUÑECOS MALOS

Grand Theft Auto III revolucionó la industria de videojuego. Gracias a Rockstar Games y Medicom encontramos algunos de los personajes pertenecientes a este juego: 8-Ball, Donald Love, Misty y Salvatore Leone, además bajo la etiqueta de Vice City descubriremos a: Tommy Vercetti, Lance, El señor del crimen Ricardo Diaz, Pornostar Candi Suxx y el abogado sin escrúpulos Ken Rosenberg. Todos ellos quedan inmortalizados en formato Kubrick. ¿No piensas que son una pasada?

www.medicomtoy.co.jp
www.mondotoyz.com



DEF JAM: ICON



LUCHAS A RITMO DE HIP HOP

Música, ropas anchas, cadenas de oro, pintas de machaca, y golpes a "tutiplén", todo aderezado con un repertorio de artistas de la música negra tales como: Ludacris, Big Boi, etc.

Aprovechando las ilimitadas prestaciones de las consolas de nueva generación, EA nos demuestra como se puede mezclar en un título tan original como entretenido la música rapera y la lucha callejera entre cantantes. Para luchar no sólo deberás atacar, a base de puñetazos, mientras intentas protegerte del aluvión de mamporros que posiblemente te lleves, sino que deberás estar al tanto de la música que suene y sobretodo del ritmo para poder atacar con mayor efectividad a tu oponente; por fin algo novedoso en este tipo de juegos. La calidad gráfica nos sorprenderá desde un principio tanto en el modelado de los personajes, con todo lujo de detalles, como en la definición y los detalles de los escenarios que nos rodearán que, dicho sea de paso, podremos destruir y utilizar para hacer sufrir más a nuestros rivales. Algo curioso y a la vez atractivo es el modo en el que la música hará vibrar y saltar a su ritmo al escenario que nos envuelve.

~Ernesto Gámez~



genero | Lucha
desarrollador | EA Chicago
distribuidor | Electronic Arts
plataforma | Playstation 3, Xbox 360
web | www.ea.com/defjamicon

WARHAWK



LA GUERRA DE LOS CIELOS

Warhawk se perfila como uno de los títulos más interesantes para Playstation 3 en los próximos meses. El juego, a medio camino entre un arcade y un simulador de combate aéreo, nos mete en la piel de un soldado que debe proteger a su país del ataque de la armada Chernovan, tanto en aire como en tierra. Para ello se pondrá a los mandos de un Warhawk (Halcón de Guerra), con el que volará a las nubes para entrar en combate con cientos de cazas enemigos y con auténticos acorazados volantes. De los grandes. De los que llevan cañones. De los que mola derribar.

Controlar el Warhawk será de lo más interesante: podemos ir olvidando los aburridos sticks analógicos. Este juego le saca jugo a los sensores de movimiento del mando de PS3. ¿Queremos virar a la derecha? Pues inclinamos el mando Sixaxis a la derecha. ¿Queremos caer en picado sobre un enemigo? Pues trazamos el movimiento con el Sixaxis y nos abalanzamos sobre él.

Pero la guerra no será slo en el cielo. El Warhawk tiene la habilidad de mantenerse a baja altura para ayudar con su potencia de fuego a la infantería en el campo de batalla. En ocasiones, incluso deberemos bajar del Warhawk para infiltrarnos en una zona a pié, para tomar el control de una pieza de artillería o para usar otro vehículo.
Es la guerra total.

~Arnau Sans~





genero | Simulacion
desarrollador | Incog Inc.
distribuidor | Sony
plataforma | PS3

KANE & LYNCH

Durante el pasado X06 pudimos ver los primeros minutos ingame del nuevo título de los creadores de Hitman. Esta nueva aventura está protagonizada por dos escalofriantes individuos a los que deberemos ayudar a saldar sus deudas con la mayor hermandad de mercenarios del mundo: The7

Los protagonistas de la acción son: Kane y Lynch.

Kane, es un mercenario de élite servicial y capaz de hacer cualquier cosa. Antes de convertirse en mercenario, Kane era consultor de negocios, trabajaba para compañías con sede en el extranjero. Psíquicamente nos encontramos con un hombre maltratado por la vida, sin ningún tipo de vínculo personal. Lynch no es un a mercenario profesional. Antes de ser encarcelado dirigía un almacén de congelados en Detroit. No es malo, pero, sí es desafortunado por diversos motivos. Lynch es un psicópata medicado y esquizofrénico.

Os aseguro que la acción está servida. No os dejará indiferentes.

~Jaime Ferré~





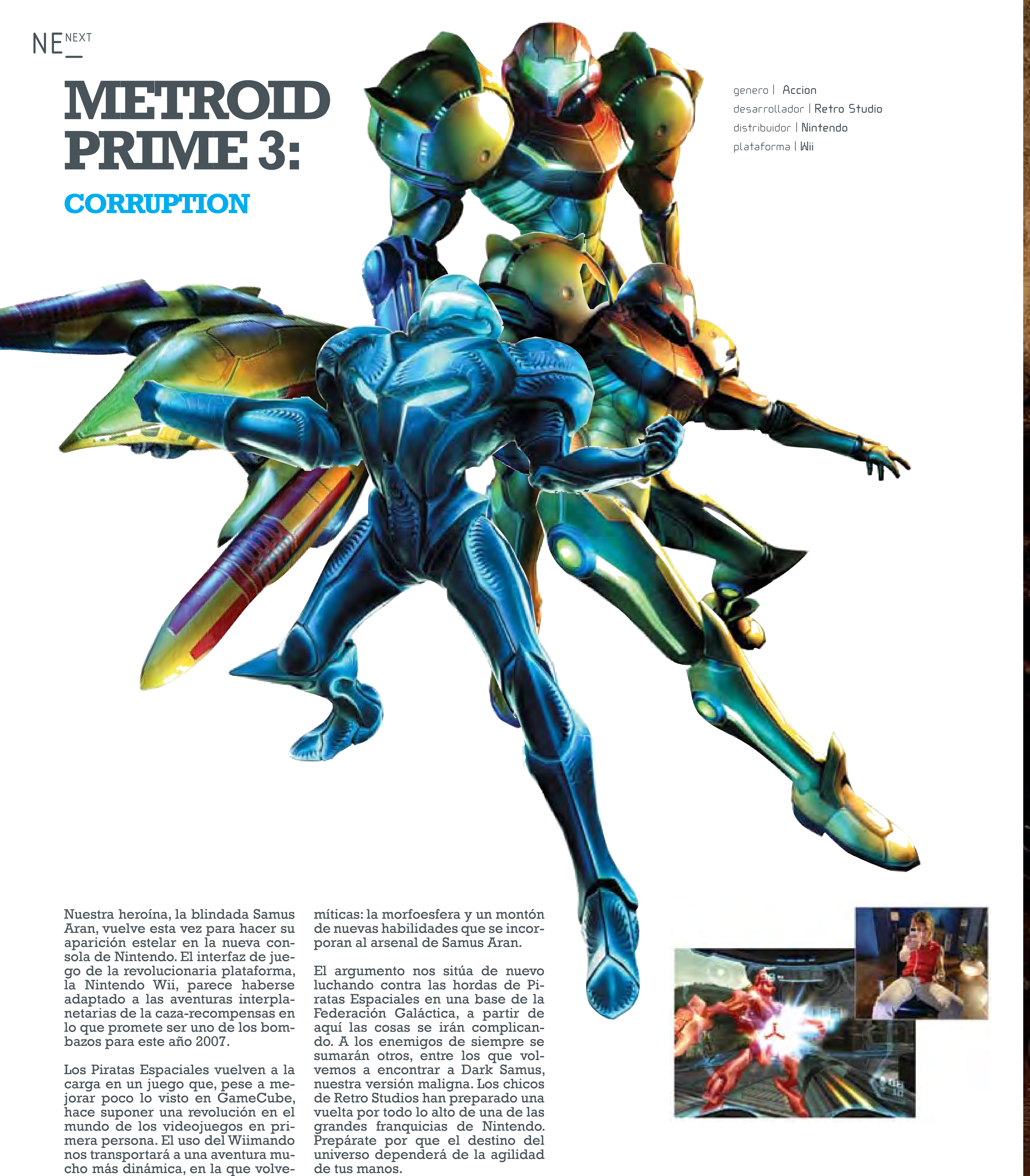


genero | Accion
desarrollador | Eidos
distribuidor | Proein
plataforma | XBox360
web | www.kaneandlynch.com

METROID PRIME 3:

CORRUPTION

genero | Accion
desarrollador | Retro Studio
distribuidor | Nintendo
plataforma | Wii



Nuestra heroína, la blindada Samus Aran, vuelve esta vez para hacer su aparición estelar en la nueva consola de Nintendo. El interfaz de juego de la revolucionaria plataforma, la Nintendo Wii, parece haberse adaptado a las aventuras interplanetarias de la caza-recompensas en lo que promete ser uno de los bombazos para este año 2007.

Los Piratas Espaciales vuelven a la carga en un juego que, pese a mejorar poco lo visto en GameCube, hace suponer una revolución en el mundo de los videojuegos en primera persona. El uso del Wiimando nos transportará a una aventura mucho más dinámica, en la que volveremos a hacer uso de las armas más míticas: la morfoesfera y un montón de nuevas habilidades que se incorporan al arsenal de Samus Aran.

El argumento nos sitúa de nuevo luchando contra las hordas de Piratas Espaciales en una base de la Federación Galáctica, a partir de aquí las cosas se irán complicando. A los enemigos de siempre se sumarán otros, entre los que volvemos a encontrar a Dark Samus, nuestra versión maligna. Los chicos de Retro Studios han preparado una vuelta por todo lo alto de una de las grandes franquicias de Nintendo. Prepárate por que el destino del universo dependerá de la agilidad de tus manos.

~Antonio Soto~

COLIN MCRAE DIRT

SIENTE LA EMOCIÓN OFF-ROAD

Codemasters nos sorprende con su nueva entrega de ColinMcRae: Dirt. El juego cuenta con más de 40 vehículos con licencias oficiales y 12 clases de coches, incluyendo el prototipo R4 de Colin McRae y el Subaru Impreza de Travis Pastrana.

DIRT, usa un nuevo motor gráfico llamado, Neon Engine, especializado en ofrecer entornos irregulares y detallistas, cambios climatológicos y cambios graduales de suciedad. Llama la atención la posibilidad de recrear efectos de viento muy realistas. Además con este gráfico los coches sufren abolladuras en la chapa, roturas de cristales, movimientos laterales causados por el viento racheado… Sí, ya era hora que los coches reflejasen realmente nuestro tipo de conducción y los "accidentes" que ello provoca en los vehículos. Cualquier elemento del entorno contra el que choquemos también quedará afectado de forma realista.

Colin McRae: DIRT, se centra de lleno en ofrecer la experiencia off-road más emocionante y diversa en eventos disputados por todo el mundo.
Competiciones contra auténticos pesos pesados de la automoción; coches de 850 caballos; pistas de grava en las peligrosas competiciones Hill Climb, que incluyen la famosa Pikes Peak Internacional; pruebas de Rally Raid en las que utilizaremos camiones y potentes 4x4; o el gran desafío Rally Cross, en cuyas carreras se combina el campo a través con la carretera.

Colin MCRae: DIRT, tiene prevista su fecha de lanzamiento en Junio del 2007 para PS3, para Xbox360 y para PC.
~Daniel Mora~









genero | Conduccion
desarrollador | Codemasters
distribuidor | Atari
plataforma | PC, Xbox360 y PS3
web | www.codemasters.com/dirt

SUPER SMASH BROS BRAWL





genero | Lucha
desarrollador | Nintendo
distribuidor | Nintendo
plataforma | Wii
web | www.smashbros.com

Todos los que llegamos a disfrutar Super Smash BROS, de la ya casi pleistocénica N64 o de su nueva entrega en GameCube, Super Smash BROS Meele, pudimos entender lo entretenido que podía llegar a ser el juego de Nintendo. Solo o en compañía, el original título conseguía engancharnos de forma casi adictiva, con ese estilo que, sólo, la compañía nipona Nintendo es capaz de transmitir.

A modo de Remix, todos los emblemáticos personajes de las sagas más famosas de Nintendo, se enfrentaban entre sí en excéntricas batallas que recorrían los escenarios más carimáticos de sus juegos. Tanto el apartado gráfico, como el sonoro estaban cuidados, incluso el más mínimo detalle. Todo un lujo que el público supo apreciar convirtiendo estos títulos en auténticos y merecidos exitazos.

Ahora ya queda menos para disfrutar de su nueva entrega, bautizada como Super Smash BROS Brawl, para la revolucionaria Wii. Mario, Kirbi, Link y todos los demás volverán a darse cita en la nueva plataforma acompañados, esta vez, por unos nuevos compañeros entre los que encontramos a: Snake, de Metal Gear Solid; MetaKnight, archienemigo de Kirbi; Wario o la cazarecompensas Samus Aran, ahora con menos armadura y más curvas, mostrando a parte, su bonita cabellera rubia. Ganas de probarlo, os lo aseguro, no me faltan.

~Antonio Soto~

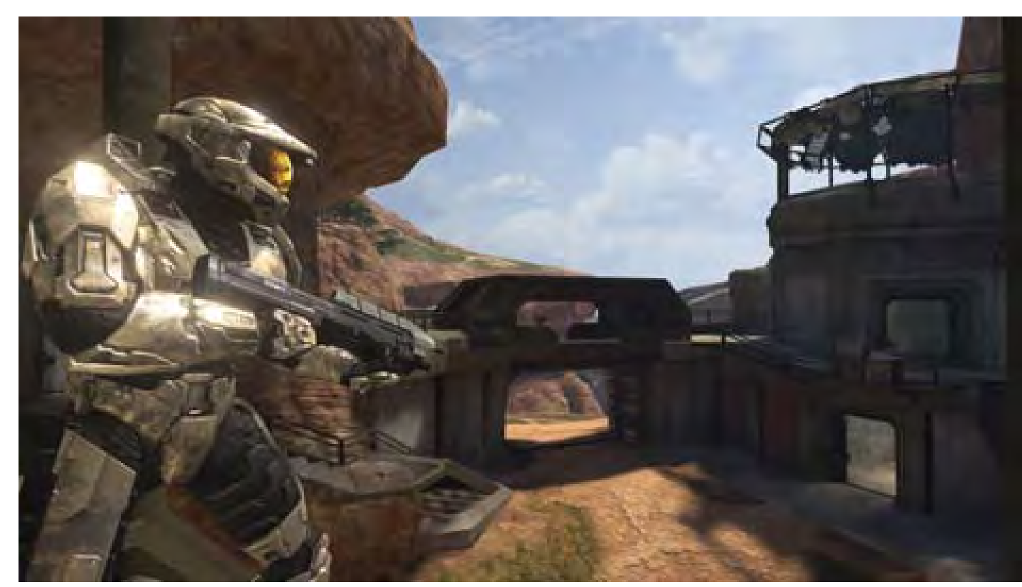


HALO 3
EL FINAL DE LA TRILOGÍA

El Jefe Maestro volverá en otoño a la Tierra… a una Tierra conquistada y dominada por las fuerzas del Covenant y, esta vez, lo tendrá más difícil que nunca. Cortana sigue en manos de Gravemind (el líder de los Flood) y las mermadas fuerzas de la humanidad resisten como pueden al ocupante.

La historia de Halo 3 está aún en las sombras. Queda mucho por revelar sobre el capítulo que cerrará el arco argumental de esta trilogía. Sabemos, por ejemplo, que los guerreros Elite, los antiguos guardias personales de los Profetas, se han revelado contra el Covenant; si se han aliado con los humanos o no es aún un misterio. Y hay algo… gigantesco, misterioso, enterrado en las afueras de la ciudad de Nueva Mombasa. El Covenant está excavando la zona, pero lo que de ahí saldrá los sobrepasa a todos.

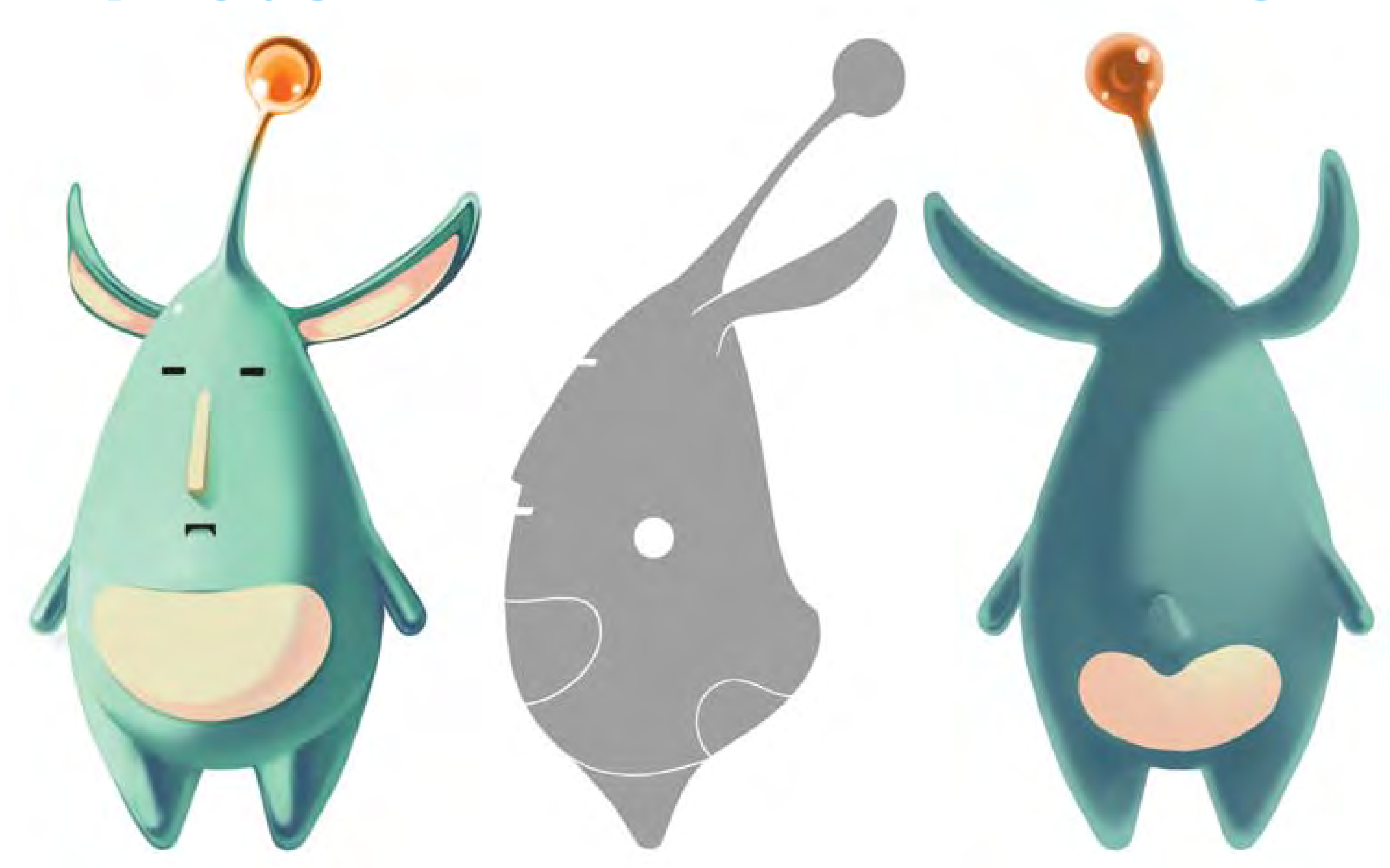
Halo 3 es indiscutiblemente el juego más esperado para Xbox 360 y no es para menos. Desde Bungie se asegura que será un antes y un después a nivel tecnológico: iluminación HDR; campo de visión de más de 16 km; reflexiones en tiempo real en las superfices metalizadas, como la armadura y el casco del Jefe Maestro; física realista en los árboles y el agua, que se agitarán y moverán según lo que ocurra en el escenario; animaciones realizadas con captura de movimientos… Suena muy bien, ¿Verdad?
~*Arnau Sans*~





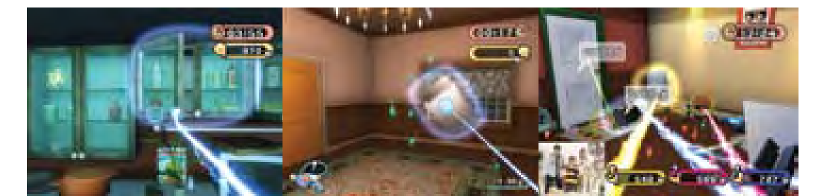
genero | Accion
desarrollador | Bungie Studios
distribuidor | Microsoft
plataforma | Xbox 360

ELEDEES
EN BUSCA DEL ELEDEE PERDIDO



genero | Habilidad
desarrollador | Voltage
distribuidor | Konami
plataforma | Wii





Como todos sabemos, la fuente de energía de todos los aparatos eléctricos son unos pequeños, rechonchos y coloridos seres llamados Eledees. Por desgracia, tras una tormenta fuerte, todos los Eledees han desaparecido y con ellos la electricidad.

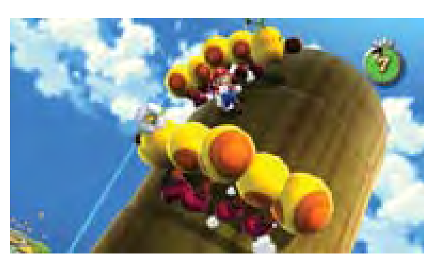
Armado con un "Atrapador", el cometido es encontrar a todos los Eledees que se esconden en tu casa y en las calles para restaurar la energía natural. Algunos de ellos serán presas fáciles, los encontrarás dormidos y felices, pero otros te obligarán a revolver toda la habitación con tu rayo "atrapador". Deberás: abrir cajones i microondas, apartar muebles, levantar alfombras e incluso aplastar jarrones contra la pared para pillar a los asustados "bichejos" que se esconden en su interior.

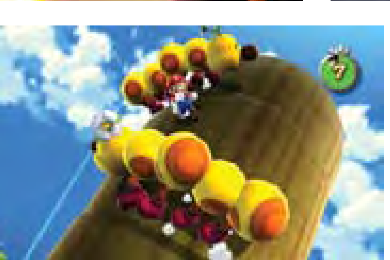
Eledees es doblemente divertido: por una parte hay que escudriñar todos los rincones para encontrar a los diminutos seres, y por otra tienes la posibilidad de dejar toda la casa patas arriba con tu WiiMote.
~Arnau Sans~

SUPER MARIO GALAXY
EL FONTANERO MÁS GALÁCTICO











Shigeru Miyamoto no deja de sorprendernos. Hemos recorrido tierra, mar y aire con nuestro amigo el Fontanero Mario gracias al ingenio de este maestro del videojuego. No obstante, parece que la versatilidad del italiano bigotudo va a dar mucho más de sí gracias a la Nintendo Wii. Un ejemplo claro es el nuevo título de la compañía Nipona, del que por desgracia, aun sabemos poco.

Hablo, como algunos habrán imaginado, de Super Mario Galaxy. El padre de tantas y tantas franquicias y reportador de millonarias cifras para Nintendo que apuesta ahora por un nuevo título protagonizado por su hijo predilecto: Mario. Las imágenes, geniales, vistas en unos Trailers del juego en el que se nos muestra a Mario volando de planeta en planeta, sorteando enemigos y realizando piruetas, gracias al puntero mando de Wii, resultarán divertidísimas. El lanzamiento de esta nueva joya se hará esperar hasta finales de este año. Mientras sólo podemos imaginar lo divertido que será guiar a Mario por infinidad de galaxias. Amigos, toca babear un poquito.
~Antonio Soto~

genero | Aventura
desarrollador | Nintendo
distribuidor | Nintendo
plataforma | Wii

Nuevas emociones

Ya está aquí. Parecía que nunca llegaría el momento, pero ha llegado. Playstation 3 ha aterrizado con fuerza sobre una Europa donde, pese a los retrasos, millones de personas la esperaban ansiosos. Su predecesora Playstation 2 fue la dominadora absoluta de la anterior generación de consolas, pero, esta vez, parece que sus competidoras le pondrán las cosas más difíciles a Sony. Es la hora de Playstation 3.

Autor: **Arnau Sans, Antonio Soto**
Ilustración: **Alex Trochut**



Los 50 GB de capacidad de un disco de dos capas Blu-Ray permiten: vídeo y audio sin compresiones, lo que se traduce en un aumento drástico de la calidad.





ARRIBA
Mando a distancia a la vieja usanza, para utilizar la PS3 como lector de discos BLU-RAY



¿Qué es el HDMI?
Con la popularización de las pantallas de alta definición los añejos euroconectores y RCA's quedan totalmente fuera de juego. La resolución de imagen que puede propocionar no da la talla. Para buscar un nuevo estándar de imagen y de sonido capaz de proporcionar la máxima calidad, fabricantes de la talla de Sony, Hitachi, Panasonic, Toshiba, Thomson y Samsung se pusieron manos a la obra y crearon el High-Definition Multi-Media Interface: HDMI para los amigos.

¿Cuantas veces habéis oído a alguien decir Playstation, o Play a secas, para referirse a cualquier consola? Y no hablo solo de vuestra madre, quién tiene todo el derecho del mundo a no saber lo que es una Wii o una PSP. Hablo de un grandísimo porcentaje de una generación de jugadores a los que ni se le pasa por la cabeza tener una consola cuyo nombre no empiece por Playstation. Sony y su marca Playstation son un monstruo que domina completamente el mercado del videojuego... al menos hasta la pasada generación de consolas.

Lo cierto es que en la guerra de las consolas de nueva generación que se inició con el lanzamiento de la Xbox 360, aún no hay un claro ganador ni parece que vaya a haberlo durante muchos meses. Una cosa está clara: Playstation 3 va a luchar con cuerpo y alma por mantener a Sony en la cima.

CUERPO_

La nueva máquina de Sony es grande. Muy grande. Sus 32 centímetros de alto, 27 de hondo y casi 10 de grosor la convierten en la consola más grande que se ha sentado jamás junto a un televisor, incluso más grande que la primera Xbox, que ya es decir. Pero como todo en esta vida, hay un lado positivo: todos esos centímetros cúbicos están repletitos de hardware.

CPU

Cell (célula en inglés) es el nombre del corazón que mueve esta Playstation 3. Se trata de un potentísimo procesador desarrollado por Sony, IBM y Toshiba durante varios años que cuenta unos números espectaculares. El procesador se ha fabricado usando tecnología de 90 nanómetros, lo que ha permitido integrar 234 millones de transistores en una superficie de 22'1 cm². Al igual que la consola, el tamaño del procesador es mayor de lo habitual, pero también lo es su rendimiento: más de 256 billones de cálculos por segundo (cifra hasta la que creo que no se contar). Cada procesador Cell contiene a su vez 8 SPUs, que son procesadores sinérgicos capaces de realizar trabajos distintos en colaboración. Para manejar el proceso de estas 8 unidades de proceso encontramos otro procesador, en este caso de 64 bits. Cada SPU tiene 256 KB de caché L1, a los que hay que añadirle otros 512 KB de L2, sumando un total de 2'5 MB de caché.

Los canales de comunicación del procesador Cell con el resto de sistemas de la consola son de banda ancha, anchísima diría yo. Gracias a la tecnología FlexIO y XDR la consola posee una velocidad de transmisión máxima de 92 GB/segundo. Si todos estos números te suenan a chino basta con que te hagas la idea de que la potencia de este procesador y la posibilidad de dividir tareas dota a la Playstation 3 de una capacidad tremenda para manejar cantidades ingentes de datos: gráficos, sonido, inteligencia artificial...

BLU-RAY

En la anterior generación de consolas se le exigía a una consola que fuese capaz de reproducir DVDs en su lector. De esto hace ya unos cuantos años y el DVD se está quedando atrás en cuanto a resolución de imagen, básicamente a causa de las pantallas HD. Para ello, y para dar a los desarrolladores un medio con muchísima más capacidad que el DVD, Sony optó por el Blu-ray. Los 50 GB de capacidad de un disco de dos capas Blu-Ray permiten: vídeo y audio sin compresiones, lo que se traduce en un aumento drástico de la calidad. El lector de discos Blu-Ray de la consola permite a los usuarios ver películas a resoluciones de hasta 1080p si su televisor lo soporta y disfrutar como Dios manda de la alta definición. Por el momento los juegos no podrán sacar partido de la imagen Progresiva (1080p) y funcionarán en Interlaced (1080i).

DOS VERSIONES DE UNA MISMA CONSOLA

Tal y como hizo Microsoft con su Xbox 360, Sony ha optado por la estrategia de lanzar su consola en dos versiones distintas tanto en características como en precio. La principal diferencia entre una versión y la otra es el tamaño del disco duro: 20 y 60 GB respectivamente. Pero no es sólo una cuestión de disco duro.

La versión de 60 GB tiene un lector con el que podemos usar nuestras tarjetas CompactFlash, SD y Memorystick, lo que abre muchas posibilidades, por ejemplo a la hora de enseñar las fotos de nuestro último viaje a la familia en el televisor del comedor, sin el engorro de grabarlas en un CD. La versión de 60 GB también tiene una conexión WiFi mediante protocolo IEEE 802.11 b/g, de la que carece la versión de 20 GB. Los que opten por la consola de 20 GB podrán conectarla al router mediante un cable ethernet de toda la vida. Inicialmente sólo la versión de 60 GB iba a tener conector HDMI, pero Sony rectificó sabiamente: finalmente lo tendrán tanto la de 60 GB como la de 20 GB. Y digo, sabiamente, porque hubiese sido un gran error dejar a una parte de sus usuarios sin posibilidad de obtener la máxima calidad de imagen en los televisores de alta definición. Es posible que en el futuro se vendan por separado antenas WiFi externas y lectores de tarjetas, pero un HDMI es imposible de instalar posteriormente.

En cuanto a diseño también hay alguna diferencia entre las dos versiones de PS3. La de 60 GB muestra su señorío con el frontal del lector, las letras PLAYSTATION 3 y los acabados en color metal; la hermana modesta, la de 20 GB, es toda negra, incluso las letras de la marca. Esta política, también usada por Microsoft, parece importada directamente del mercado del automóvil, donde, si no pagas unos cientos de euros más te dan el parachoques de color negro. Nadie dijo que ser "pijo" tecnológico era barato.

ARRIBA
No te preocupes, todas esas partidas de tu Memory Card no están pérdidas. Con el lector externo de Memory Cards podrás mantener tus avances en juegos de PS1 y PS2.



ARRIBA
This is living, el lema elegido por Sony para promocionar su nueva consola.



Algunas de las aplicaciones que hemos visto hasta ahora en juegos reales de PS3 son, por ejemplo, la posibilidad de manejar una moto de cross en Motorstorm girando el mando a modo de manillar o pilotar una nave Warhawk imitando sus piruetas con el movimiento de las manos.

SIXAXIS

En el E3 2005 Sony presentó su Playstation 3 con su nuevo mando boomerang. Las críticas, tanto de la prensa como de los posibles compradores, fueron tan fuertes que Sony decidió rediseñarlo e ir a lo seguro.

En el E3 2006 se presentó el nuevo mando de PS3, el SixAxis, inspirado directamente en el popularísimo DualShock de PS2. Sony ha tomado el diseño del mando de su anterior consola y lo ha hecho evolucionar dotándolo de comunicación inalámbrica, sensores de movimiento y alguna que otra mejoría.

El nombre, SixAxis (Seis Ejes en inglés), hace referencia a una de las características más llamativas del mando: la sensitividad al movimiento en seis ejes. Ya… ¡Yo tampoco sabía que había tantos ejes de movimiento! Para evitar confusiones y exaltar algunos ánimos vamos a ser claros: el mando de PS3 no es el mando de Wii. Estamos hablando de dirección de movimiento, no de posición en el espacio ni de aceleración. Algunas de las aplicaciones que hemos visto hasta ahora en juegos reales de PS3 son, por ejemplo, la posibilidad de manejar una moto de cross en Motorstorm girando el mando a modo de manillar o pilotar una nave Warhawk imitando sus piruetas con el movimiento de las manos. Si los desarrolladores apoyan esta característica del mando veremos cosas muy interesantes en el futuro; si no lo hacen esta característica quedará relegada al mundo de los mini-juegos bonus.

Una de las características definitorias de la nueva generación de consolas son los mandos inalámbricos, y el SixAxis no iba a ser menos. Gracias a la comunicación mediante Bluetooth podemos conectar hasta 7 mandos a la consola sin cables de por medio. Ya podeis ir guardando en un cajón ese Multitap que tan buenos momentos os ha dado con Pro Evolution Soccer. Cuando la batería del mando empieza a escasear no es necesario interrumpir la partida para cambiar pilas ni utilizar engorrosos cargadores: basta con conectar el mando a la consola con un cable USB y listos. Con 2 horas y media de carga volvemos a tener 30 horas de autonomía.

Cuando uno ve por primera vez un SixAxis piensa "¡Un mando de PS2 sin cable!", pero al cogerlo se hace evidente que algo ha cambiado. El peso del SixAxis es muy inferior al del DualShock 2. Demasiado ligero para mi gusto. Esta drástica bajada de peso se debe a la ausencia de rotores de vibración en el mando. Si, habéis leído bien, no hay vibración. Ni un poquito. ¿La razón oficial? La vibración no permite a los sensores de movimiento trabajar con precisión. ¿La razón más creíble? Los problemas legales de Sony con Immersion por cuestiones de patentes en la vibración del DualShock 2. Sony argumentó que la vibración es una cosa del pasado, lo que no dejó del todo tranquilos a los usuarios… pero vuelve a haber esperanza: Sony e Immersion han llegado a un acuerdo y han firmado la paz. De hecho Kaz Hirai, Presidente de Sony Computer Entertainment, ha afirmado estar muy emocionado ante la perspectiva de volver a colaborar con Immersion. La vibración llegará a PS3, y sino tiempo al tiempo.

Algunas de las novedades menos visibles, aunque interesantes, son la modificación de los botones L2 y R2, que ahora son auténticos triggers de recorrido amplio con una precisión de 10 bits (en el DualShock 2 tenían 8 bits de precisión). Los sticks analógicos también se han mejorado, dándoles algún grado más de amplitud de movimiento, con lo que aumenta la precisión.

ARRIBA
Adios a los cables. Podemos conectar hasta 7 mandos SixAxis a una PS3 mediante bluetooth.

JUEGOS DE LANZAMIENTO

Blast Factor	Go! Sudoku	Sonic the Hedgehog
Blazing Angels Squadrons of WWII	Gripshift	Super Rub'a'Dub
Call of Duty 3	Gundam - Target in Sight	Tekken: Dark Resurrection
Def Jam: Icon	Lemmings	The Elder Scrolls IV: Oblivion
Enchanted Arms	Marvel: Ultimate Alliance	The Godfather: The Don's Edition
F.E.A.R.	MotorStorm	Tiger Woods PGA Tour 2007
Fight Night Round 3	NBA 2K7	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
fl0w	NBA Street 4 Homecourt 2007	Tony Hawks Project 8
Formula One Championship Edition	Need for Speed Carbon	Untold Legends: Dark Kingdom
Full Auto 2: Battle Lines	NHL 2K7	Virtua Fighter 5
Genji: Days of the Blade	Resistance: Fall of Man	Virtua Tennis 3
Go! Puzzle	Ridge Racer 7	World Snooker Championship 2007

ALMA_ PLAYSTATION NETWORK

Aunque la Playstation 2 tenía posibilidad de conectarse a Internet para jugar en red, la auténtica "era online de Playstation" empieza ahora. Los poseedores de una PS3 tan sólo necesitan una conexión de banda ancha a Internet para registrarse como usuarios de la Playstation Network. Un usuario puede crear una cuenta principal en la Playstation Network y sub-cuentas asociadas, a las que puede aplicar filtros parentales o de contenido.

La Playstation Network se ha inspirado claramente en el servicio Xbox Live, aunque hay importantes diferencias. La más interesante de todas es que la red de juego online de Sony es completamente gratuita. No hay que pagar para poder jugar partidas online ni acceder a ciertas secciones.

En la Network encontramos el Playstation Store, donde los usuarios pueden descargar demos de juegos, trailers, películas en alta definición, algunos juegos gratuitos y contenidos de pago: juegos completos, extras y títulos de Psone para PSP. La comunicación entre usuarios también está presente en la Playstation Network. Podemos mandar mensajes de texto e incluso de vídeo con voz si tenemos el Eye Toy a nuestros contactos de la lista de amigos.

Para comprar contenidos de pago se usa la Cartera Playstation, cuyo saldo puede ser recargado mediante tarjetas que se venden en la tienda o por cobro a una tarjeta de crédito. A diferencia de los Wii Points o los Microsoft Points, la Cartera Playstation.

Una de las novedades más interesantes de la PS3 en cuanto al online es la posibilidad de visitar páginas web con el Playstation 3 Web Browser (Toma nota, Xbox 360). Podemos abrir hasta 6 páginas web y desplazarnos por ellas con el movimiento del SixAxis.

PLAYSTATION HOME

La recién nacida Playstation Network tiene sus días contados. El pasado 7 de marzo Sony anunció un nuevo y ambicioso proyecto: Playstation Home. Home será el nuevo punto de encuentro de los usuarios de Playstation 3, un auténtico mundo virtual donde cada uno tendrá su personaje con su propia casa, que podrá decorar a su gusto y mostrarla a sus amigos, pasear por los exteriores para interactuar con otros jugadores, ir al cine a ver películas o trailers o asistir a entrevistas. El concepto es parecido a Second Life, pero su potencial tecnológico y social es muy, muy superior.

Cada usuario tendrá su casa, que podrá decorar a su gusto con muebles y complementos gratuitos o de pago. Podremos colgar en las paredes fotos que hayamos subido desde nuestra PS3, poner en la mini-cadena virtual música que tengamos en el disco duro de nuestra consola e incluso enseñar a nuestros amigos virtuales vídeos con el televisor virtual. ¡Cuánta virtualidad! Al salir a la calle podremos conocer a otros jugadores, buscar contrincantes para una partida online o comprar unos tejanos nuevos.

Este proyecto tan interesante está actualmente en periodo de Beta-Test cerrado. En agosto empezará un periodo de Beta-Test abierto y finalmente se pondrá en marcha en octubre.



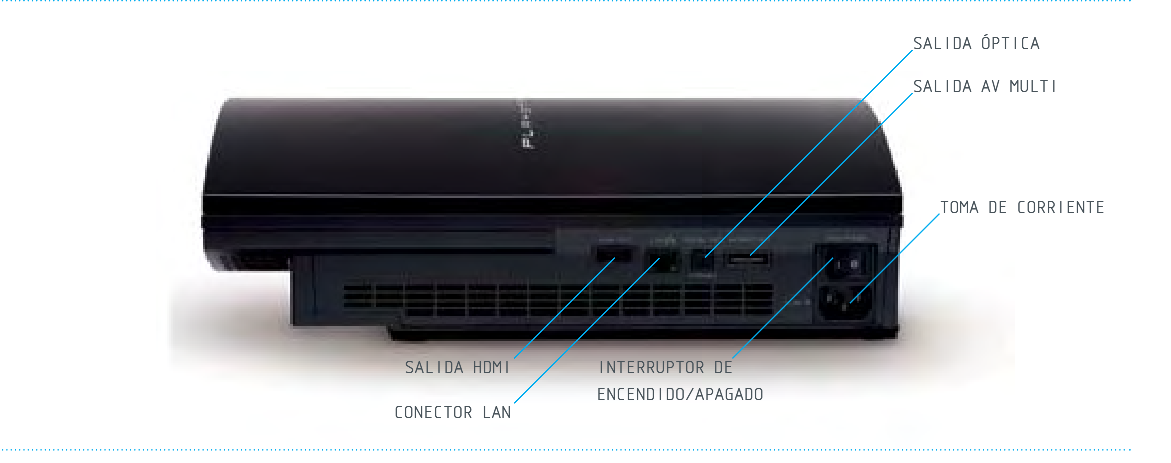
LANZAMIENTO EN EUROPA

Tras un retraso de última hora antes de navidad, Sony estableció el lanzamiento europeo de Playstation 3 el 23 de Marzo. Desde ese día los europeos pueden hacerse con una de las PS3 de 60 GB del millón que se pondrán a la venta. Sony ha anunciado que la versión de 20 GB estará disponible en Europa durante el 2007, aunque por el momento no ha concretado ninguna fecha.

La versión de 60 GB de Playstation 3 se venderá en el viejo continente a un precio de 599 €.











DESARROLLADORA: SEGA

DISTRIBUIDORA: SEGA

PLATAFORMA: PLAYSTATION 3

GÉNERO: LUCHA

ESRB: +12



Al principio los golpes y las combinaciones parecen escasos pero poco a poco vamos sacándole todo el jugo.

REVIEW: VIRTUA FIGHTER 5

Sega, desde su retirada de la guerra de plataformas con Dreamcast, se ha pasado de forma bastante acertada al lado del desarrollo y de la distribución de videojuegos. ¿Quién mejor para conocer el mundo de los videojuegos que una de las Grandes de antaño? Y es que sabe más el diablo por viejo que por diablo y la compañía nipona lleva ya décadas en esto del mundo del videojuego, recogiendo experiencia, aprendiendo de cada generación.

Una de las sagas que ha aparecido más recientemente dentro de esta factoría (teniendo en cuenta otras que llevan lustros, incluso décadas) es Virtua Fighter. Desde su aparición en Dreamcast los éxitos se han repetido, siempre a la sombra de los grandes del género como Tekken, que poca tutía ofrecían. Ahora, año 2007, 23 de marzo, Playstation 3. Virtua Fighter estrena quinta entrega en la esperada plataforma de Sony.

La "piel" de gallina

Pasemos a hablar más detenidamente de ésta, la quinta entrega de Virtua Fighter. Es inevitable reparar de buenas a primeras en lo que todo el mundo se está fijando. PS3 es la segunda en aparecer de las Next Gen y lo primero es lo primero. Lo primero son los gráficos.

¿Qué ofrece Virtua Fighter 5? Gráficamente nos encontramos ante un título potente. Sin lugar a dudas. Lo que más nos ha impresionado ha sido el detallado aspecto de los personajes. El trato que estos han recibido es muy bueno, tanto en vestimentas, como en animación y sobretodo, en las caras y en la piel. El resultado conseguido para representar la piel de los personajes es de escándalo. El nivel de detalle es tremendo, incluso podemos advertir el pelo de los personajes por la zona abdominal baja. Simplemente genial.



La ropa y el pelo presentan un acabado a la altura consiguiendo un resultado global en cuanto a personajes francamente bueno, a la altura de lo que todos estábamos esperando. Los escenarios, pese a estar muy bien realizados, con texturas y acabados muy buenos, resultan poco interactivos y dan la sensación de ser mera parafernalia, pese a la gran variedad de éstos. No entendáis estas palabras peyorativamente, no obstante el listón se ha puesto muy alto en cuanto a los personajes se refiere.

¡Ready?¡Fight!

La lucha en Virtua Fighter es muy técnica, cuesta pillarle el truco. Al principio los golpes y las combinaciones parecen escasos pero poco a poco vamos sacándole todo el jugo. Como nos diría cualquier maestro en artes marciales, la base de la victoria está en la práctica, en el entrenamiento. Razón, obviamente, no le falta.

Para esto tenemos, entre los modos de juego, un dojo donde practicas las técnicas de cada personaje, de los clásicos, como Akira Yuki, o de las nuevas incorporaciones, como el enmascarado luchador Mexicano: El Blaze. A parte encontraremos también los típicos modos Versus y Arcade o los modos Misión, donde podremos ir ascendiendo en el ranking de luchadores hasta ser el Nº 1 o el modo TV, donde ver repeticiones o combates entre contrincantes.

En Resumen…

Un juego de lucha completo, que supone una buena incorporación para la nueva PS3 y que augura el éxito a ésta (si nos fijamos en el éxito acogido por la recreativa). Gráficamente potente, sobretodo en todo lo referente a personajes que presentan un aspecto envidiable, podría mejorar ligeramente la interactividad con los escenarios.

Si eres amante del género de la lucha y ya conocías Virtua Fighter, sin dudarlo, te gustará. Si va a ser la primera vez que trates con la saga de Sega, paciencia. Tú también quedarás cautivado.

REVIEW: VIRTUA TENNIS 3

Señores, el Tennis está de moda, eso es innegable. Deportistas como el solicitado Rafa Nadal o la Sharapova están en boca de todos unos por los anuncios que hacen, otras por los gritos que gimen y unos pocos por los partidos que ganan. Nuestra recién nacida PS3 también quiere unirse a la moda del Tennis y para ello nos deja disfrutar desde su primer día de existencia a de nueva entrega de la saga deportiva de Sega: Virtua Tennis 3.

Cuestión de pelotas

Esta saga lleva recogiendo elogios desde su aparición en la que fue la "Última Grande" de Sega. Ahora se planta en PS3 y la pinta no podía ser mejor. Gráficamente el juego sorprende por mostrarnos unos jugadores extremadamente fieles a la realidad, con un modelado que los hace idénticos a los de verdad, el nivel de polígonos usados es tremendo y las texturas dotan a los tenistas virtuales de un nivel de realismo altísimo. En momentos de repetición o cuando se acerca la cámara podemos ver detalles como los pelos de la barba de los jugadores o las marcas en la piel. Roger Federer, Rafa Nadal, Ferrero, la Sharapova o Martina Hingis tienen un aspecto muy verídico, tanto en acabado gráfico como en movimientos.

La vestimenta de los jugadores también ha sido tratada con mimo y la física del motor gráfico hace que la ropa se mueva de forma muy verídica. El público masculino puede sufrir un amago de infarto al ver una repetición de Sharapova, sobretodo si le da por gemir uno de sus gritos de esfuerzo, supongo que entendéis lo que digo…

En cuanto a los escenarios podremos advertir que las pistas de juego así como todos los elementos que se ven en pantalla durante los momentos de juego reales están realizados con el mismo esmero que los tenistas y su vestimenta. El nivel de calidad es realmente alto, detalles como la acumulación de marcas en la pista cuando la bola rebota en el suelo o el movimiento de los recogepelotas al apartarse hacen que el aspecto visual merezca la mejor de las calificaciones. En aquellos momentos en los que la cámara se acerca para mostrarnos a un jugador celebrar un punto sufriremos un doble asombro: el primero, tal y como hemos comentado antes, gracias al nivel de detalle y las precisas gesticulaciones de los tenistas; el segundo, gracias al poco trabajado aspecto del público de las gradas y su aspecto arquetípico y simplón, totalmente contrario a lo que estamos viendo en primer plano.

Siguiendo en el plano de las cosas sorprendentes podemos destacar también el bajo nivel de calidad de la banda sonora de este juego. Sorprende, incluso hace gracia. Las melodías parecen sacadas de cualquier 16 bits y se evidencia una falta de dedicación en este aspecto.

¡A por la ensaladera!

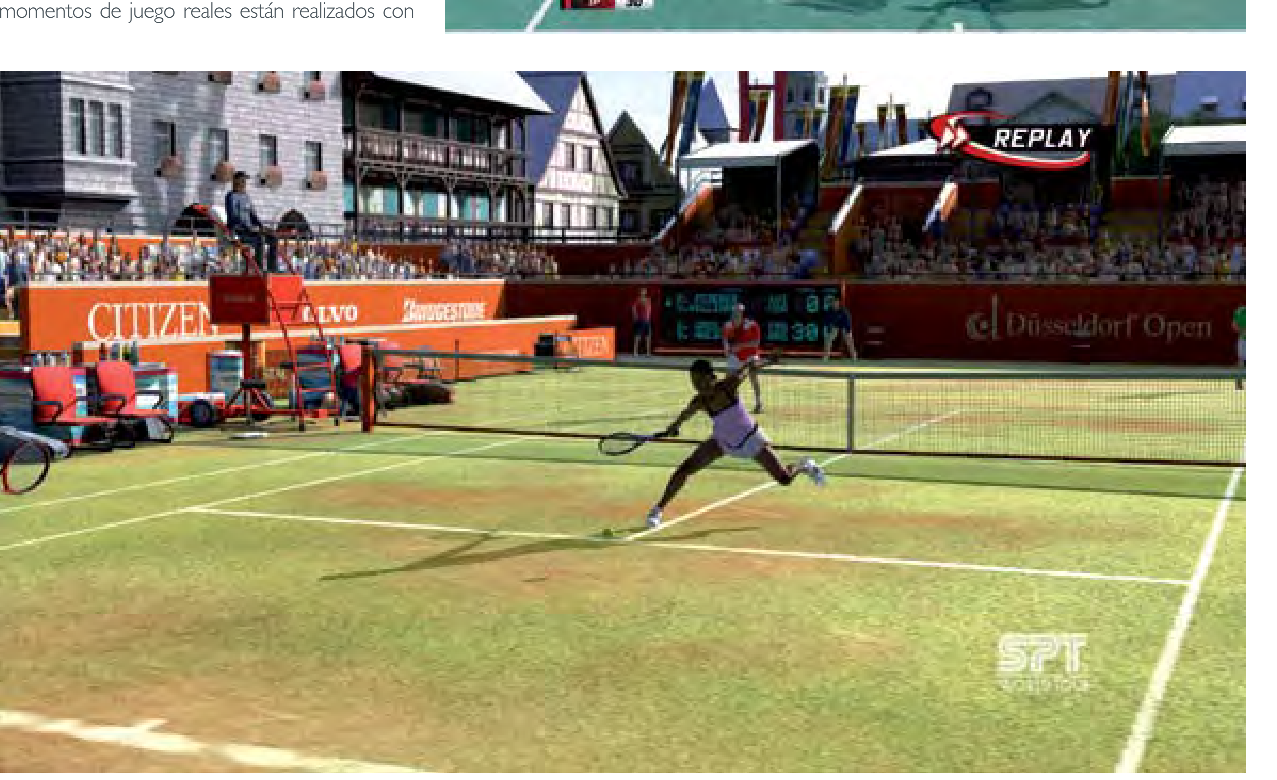
Por suerte, el error de la BSO no es demasiado catastrófico ya que la jugabilidad del título hace que uno se olvide de éstas pequeñeces en el acto. De nuevo, Virtua Tennis 3 se vuelve a meter al público en el bolsillo como mejor sabe hacer, con un estilo de juego para todos los públicos pero que no cansa, ni aburre. Y es que tiene su magia. Tanto es así, que tras jugar un rato al título de Sega uno llega a pensar, incluso, que se le da bien el Tennis. Cosa que suele quedar desmentida cuando uno abandona la raqueta digital para coger la de toda la vida.

Entre los modos de juego que encontramos tendremos los típicos de exhibición, versus, torneo o el modo Campeonato Mundial en el que tendremos que luchar por ser los Nº 1 del Draft, primero formándonos como tenistas y luego demostrando nuestra superioridad ya sea en pista rápida, en tierra batida o en césped.

No podemos olvidarnos de comentar el modo de Juegos de Pista en el que podemos jugar al Space Invaders versión copa Davis o jugar a los bolos con pelotas de Tennis gigantes. Sega vuelve a dar en el clavo con esta aventura. Sin lugar a dudas.

En Resumen…

Posiblemente uno de los videojuegos deportivos más completos y divertidos del momento. Gráficamente impresionante, entretenido como pocos y con multitud de horas de juego por delante. Ya sea para amantes del Tennis como para negados de la actividad deportiva en general, Virtua Tennis 3 es garantía de entretenimiento, del sano, os lo puedo asegurar.





DESARROLLADORA: SEGA

DISTRIBUIDORA: SEGA

PLATAFORMA: PLAYSTATION 3

GÉNERO: DEPORTE

ESBR: TODOS LOS PUBLICOS





DESARROLLADORA: INSOMNIAC

DISTRIBUIDORA: SONY EUROPE

PLATAFORMA: PLAYSTATION 3

GÉNERO: ACCIÓN

ESRB: +18



Los modelos de personajes son más que correctos, destacando las caras que suelen presentar un nivel de detalle genial. Los Quimera resultan aterradores, con esas texturas viscosas y sus múltiples ojos

REVIEW: RESISTANCE: FALL OF MAN

La Segunda Guerra Mundial es uno de los argumentos más usados a la hora de ambientar los videojuegos del estilo FPS. Por desgracia esta temática está un poco gastada y al público en general ya le cansa ver siempre las mismas armas, los mismos enemigos y escenarios. Nos hemos insensibilizado a la hora de disparar a los Nazis y ya no resulta tan estimulante. Cuando esto pasa, es que se precisa un cambio.

Nueva Generación, nuevo argumento

Y qué mejor para aportar una bocanada de aire fresco al género que aprovechar el lanzamiento de una nueva y esperada consola. Con la llegada de PS3, llega también Resistance: Fall of Man. El título de Insomniac tiene el honor de introducirnos con un enfoque diferente de los acontecimientos vividos durante uno de los periodos más oscuros del pasado siglo. Dejadme que os ubique mínimamente en esta ficticia y emocionante versión paralela de la WWII.

Mientras los Aliados y los Alemanes se pasaban el día jugando a la guerra, una extraña raza llamada Quimera aprovechó el momento para abalanzarse y tomar el control sobre gran parte del mapa terráqueo. La oposición fue mínima y se extendieron rápidamente gracias a su capacidad infecciosa. Pese al fracaso inicial, la humanidad se hizo fuerte en lo que parecía el último bastión capaz de frenar la acometida. Los Aliados formaron la Resistencia en las Islas Británicas.

Un héroe a la altura

No hay aventura sin héroe y Resistance tiene el suyo propio. Hablamos de Nathan Cole, un soldado aliado que descubrirá, tras probar cuan duros resultan ser estos seres mutantes, que es inmune a los efectos del virus Quimera. Inmune. De esta forma, nosotros tomaremos el rol de este soldado y tendremos que hacer realidad el sueño de todo jugador de videojuegos: dar caña a una raza alienígena.

Nuestra aventura comenzará en York, aquí tomaremos control de Nathan. La ambientación del juego está muy conseguida, al igual que los escenarios, que están muy bien trabajados. Así recorreremos el suelo Bretón, tomando acción en ciudades como Bristol o Manchester. Encontraremos buenos acabados y en general tendremos el placer de disfrutar unos escenarios francamente buenos, muy amplios y repletos de toques de gran calidad. No obstante echaremos en falta algunas texturas más detalladas en según qué objetos (vehículos p.e.) o más interactividad con gran parte de los objetos.

Los modelos de personajes son más que correctos, destacando las caras que suelen presentar un nivel de detalle genial. Los Quimera resultan aterradores, con esas texturas viscosas y sus múltiples ojos, no obstante el cuerpo no presenta tanto acabado, sobretodo en los enemigos más típicos. Del mismo modo, los soldados aliados también presentan un acabado más modesto. Los enemigos más poderosos también presentan un acabado más respetable, del mismo modo que presentan un diseño genial. Destacable, es también, la física de los cuerpos y su reacción a las balas, que es variable dependiendo del lugar donde se recibe el impacto. Buen detalle, sí señor.

Primer shooter en Sixaxis

El estilo de juego de Resistance: Fall of Man es muy similar al resto de hermanos del género. Nadie tendrá ninguna dificultad con el Sixaxis a la hora de jugar esta aventura. El juego hace poco uso de las nuevas capacidades del mando, simplemente usaremos su sensor de movimiento para librarnos de los ataques cuerpo a cuerpo de los Quimera. En cuanto estas criaturas nos agarren tendremos que zarandear nuestro mando para librarnos de su ataque.

La variedad de armas está asegurada, a parte cada una de ellas tendrá su disparo secundario, tanto las aliadas como las Quimera. La dificultad del juego no es muy elevada aunque depende, claro está, del nivel de dificultad. En esto tendrá mucho que ver la IA de los enemigos, que es endiabladamente alta en los niveles de dificultad más complejos.



En resumen…

Resistance es un título básico para PS3. Es su primer shooter y ,calidad no le falta. Cierto es que no explota las capacidades de la abanderada de Sony, pero hoy por hoy, y me atrevo a augurar que por mucho tiempo, ningún juego lo hará. Tiene motivos para ser un clásico, sobretodo por su argumento, que aporta frescura al género y que consigue enganchar en pocos minutos, gracias a su estilo de juego rápido y dinámico.

No dudéis de que este juego os sorprenda gratamente porque tiene tablas para hacerlo. Nathan Cole tiene el carisma suficiente para hacernos viajar décadas atrás para ayudarle a patear los culos biónicos de los Quimera. Que se preparen Call of Duty o Medal of Honor: ha llegado la Resistencia.

REVIEW: MOTORSTORM

Lanzamiento de infarto es lo que nos llega de la mano de Evolution Studio. El 23 de Marzo tendremos disponible este título, heredero de la saga de videojuegos WRC. Bajo el nombre de Motorstorm, el juego en cuestión no comparte demasiado en común con la saga que ha revivido los últimos mundiales del campeonato de Rallys en nuestra PS2. Nos encontramos ante un juego mucho más frenético y salvaje, tal y como su nombre indica, MotorStorm es una tormenta. Un vendaval de energía desbocada sobre dos o cuatro ruedas.

El juego no nos sitúa en un evento deportivo. Motorstorm es un festival, una fiesta del motor bien condimentada con música a todo volumen y travellers venidos de todo el mundo, acampados en sus caravanas y tiendas de campaña, para asistir a este evento multitudinario de exaltación de los instintos básicos.

De esta forma, con el título que lanza Sony junto a la tercera consola en discordia, viajaremos hasta Arizona para participar en esta fiesta de lo extremo. Aquí podremos participar en los diferentes eventos lúdico-deportivos del ámbito del motor más hardcore. Motos de cross de gran cilindrada, quads, buggies, coches, pick-ups y camiones serán los vehículos con los que podremos participar en las pruebas que encontraremos. El estilo de juego es totalmente libre. Los circuitos estarán abiertos a nuestra imaginación y podremos coger atajos, ir por fuera del circuito esquivando rocas o rodar por los barrizales por donde, se supone, iremos más rápido.

Las carreras son mixtas y en ellas competirán tanto motos, como coches, como camiones. ¡Qué importa si aquí lo realmente importante es la diversión! Obviamente los camiones no corren lo mismo que los coches, ni las motos. No obstante, cada vehículo aprovecha de diferente forma sus posibilidades. Así, las motos son más versátiles y nos permiten ir más por libre, esquivando la orografía, aunque no desearemos toparnos contra un camionero enfurecido que hará de nosotros papilla si decide sacarnos de la pista. La variedad está servida y explotar las capacidades de cada vehículo llevará su tiempo.

Arizona, como si de una foto se tratase

Turbos infinitos, saltos increíbles y sensación de velocidad (y de peligro) constante se ven acompañadas de forma perfecta por un entorno gráfico que realmente pone los pelos de punta. El desierto de Arizona queda reflejado de forma muy realista, casi exquisita, con unos escenarios que se pierden en la lejanía sin perder detalle alguno y con unos efectos de polvo volumétrico o de barro que dejan absortos. Los vehículos muestran un aspecto tremendo, con miles de polígonos y unas texturas realistas. Además reciben daños y se ensucian como en la vida real. Gráficamente es inevitable quedarse sorprendido gracias a la gran calidad que el título aporta, más de algún porrazo nos pegaremos mirando embobados el aspecto del escenario o los detalles del barro al engancharse en las ruedas. El trabajo realizado es francamente bueno y se nota que el juego hace buen uso de las capacidades de la PS3.

En el apartado sonoro destacamos una tremenda banda sonora que hace que nos sintamos más absortos en el juego, extasiados en la violencia de las carreras. El rock y la electrónica son los estilos musicales seleccionados para hacernos vibrar a ritmo de motor y creedme que lo consiguen.

En resumen…

Motorstorm acaba siendo un orgasmo en pura regla. Fusionando un apartado gráfico muy bueno con una jugabilidad endiabladamente adictiva y trabajada. Esto es un arcade de carreras: te pone en tensión, te hace levantar el culo del asiento, te hace apretar los dientes, te hace sudar las manos y finalmente, te relaja.

Heredero del estilo de Burnout, Flatout o incluso Destruction Derby, Motorstorm sabe jugar sus cartas aunque echamos en falta un multijugador a pantalla partida o más cámaras para disfrutar de otros puntos de vista en las carreras. No obstante, nos encontramos ante un bombazo de juego, de gran calidad y extremadamente adictivo. Después de esto, a uno le entran ganas de irse a un festival de estas características a destruirse unas cuantas neuronas a base de ruido de motor y fiesta descontrolada. ¿No hacen fiestas como estas más cerca?



DESARROLLADORA: EVOLUTION STUDIOS

DISTRIBUIDORA: SONY EUROPE

PLATAFORMA: PLAYSTATION 3

GÉNERO: MOTOR

ESRB: +12

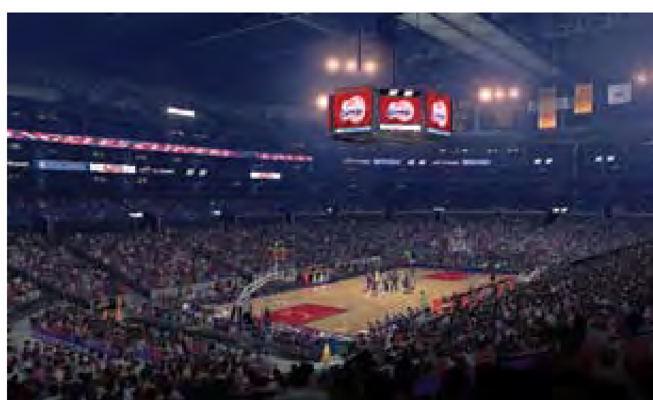














DESARROLLADORA: VISUAL CONCEPT / 2K SPORTS

DISTRIBUIDORA: TAKE TWO

PLATAFORMA: PLAYSTATION 3

GÉNERO: DEPORTIVO

ESRB: +3

REVIEW: NBA 2K7

El baloncesto está siendo uno de los grandes beneficiados de la Nueva Generación de Consolas. Los videojuegos surgidos tras la llegada de esta remesa de consolas muestran una calidad muy por encima de las anteriores plataformas. PS3 no iba a ser menos y con la salida de la grande de Sony en Europa se lanza también un título que ya ha visto la luz en la Xbox 360 de Microsoft, y que ahora ve la luz en la nueva negra de Sony.

Con unos meses más para seguir trabajando

2k Sports nos presenta esta nueva versión del videojuego que pudimos disfrutar en la plataforma de Microsoft. Debemos reconocer que el periodo de tiempo entre una y otra versión se nota, ya que se han realizado algunas mejoras. El acabado gráfico es realmente bueno, los chicos de 2k Sports han mimado a una de las joyas de su corona y eso se tenía que notar. Las texturas son muy buenas, tanto de la piel como de las equipaciones. Los movimientos son muy acertados y realistas. Y los escenarios muestran gran calidad y un nivel de detalle muy alto.

Detalles como: las zapatillas deportivas, variadas y muy bien realizadas; la física de la ropa que se mueve y reacciona de forma realista al movimiento de los jugadores; o el sudor por el cuerpo de los jugadores son muestra del mimo con que la franquicia ha cuidado a este título, que acaba siendo una delicia para la vista, tanto en el acabado como en el colorido. Gráficamente el juego es potente y hace que los partidos de básquet sean bonitos de ver.

A parte, la saga 2k es fanática de recrear el baloncesto más verídico y realista. En esta nueva entrega se han añadido muchos más movimientos de jugadores: cambios de mano, el bote, las fintas, los tiros, etc. La jugabilidad siempre ha sido uno de los puntos fuertes del juego y la principal baza que le ha llevado a ser el rival directo de NBA Live, que tendrá que ponerse las pilas después de ver lo visto en la saga baloncestística de Take Two.

Retar a Shaq a los tiros libres

Entre los modos de juego de 2k7 destacamos una especie de modo historia en el que comenzaremos en la calle, en pistas urbanas, retando a Shaq a los tiros libres (surrealista, incluso un ciego le ganaría) y luego iremos ascendiendo para ir retándonos con otras estrellas de la NBA.

Otro de los interesantes modos de juego del título es el modo Asociación en el que tomaremos control de una franquicia y, como siempre, tendremos que intentar gestionarla de la mejor forma para alzarla como una de las grandes. A parte de esto, encontraremos los otros modos más clásicos y obligatorios como son los partidos amistosos a uno o dos jugadores. El Sixaxis de la PS3 y sus nuevas capacidades con los ejes de inclinación no serán demasiado útiles en el juego de 2K. Simplemente lo usaremos en ciertos momentos como son los tiros libres, inclinándolo ligeramente.

En resumen…

Tenemos que destacar que nos encontramos ante un juego de básquet muy bueno y equilibrado. No es sólo una fachada, no es sólo un aspecto gráfico bonito, lleno de colorido y detalles. 2k Sports es experto en ofrecer videojuegos deportivos de gran calidad y NBA 2k7 es buena muestra de ello. Tanto la versión de Xbox 360 como la de PS3 son dos grandísimos videojuegos, merecedores de un lugar de honor en el altar de los juegos deportivos. No obstante tenemos que reconocer que la versión para la grande de Sony ha tenido más tiempo para implementar mejoras. Eso no es nada malo, al contrario, se agradece. Así que a… ¡jugar! ¡Triiiiiiple!

REVIEW: GENJI: Days of the Blade

Otro de los títulos de lanzamiento de la PS3 no es otro que la segunda entrega de Genji. No poca controversia (controversia y alguna carcajada que otra) levantó este título en algunos eventos del sector. Nos encontramos ante una aventura basada en el Japón feudal, de esas que han servido de inspiración para tantos juegos en los últimos años. El título nos pone tras los pasos del protagonista de la primera aventura (recordemos: Genji no Minamoto, protagonista de Genji: Dawn of the Samurai, que vio la luz en PS2) para volvernos a enfrentar a multitud de enemigos de este y otro mundo, en una historia de fantasía medieval nipona repleta de magia.

De vuelta al País del Sol Naciente

Lo cierto es que estos videojuegos de temática samurai funcionan bastante bien dentro del mundo de las consolas. Genji: Days of the Blade pega el salto a la nueva generación y pretende hacernos disfrutar como nunca antes hicimos. ¿Lo consigue? Hablemos de ello.

Argumentalmente el juego no aporta demasiado, nos encontramos ante un arcade en tercera persona y parece que los chicos de Game Republic no se han esmerado demasiado en dotar al juego de una trama compleja. La aventura se centra en el típico argumento: Samurai bueno y grupo de amiguetes se enfrenta a Samurai malo, que usará la magia negra y tirará de multitud de enemigos y demonios para intentar frenar nuestro avance.

El estilo de juego no será demasiado complejo de dominar. Empezaremos controlando a nuestro protagonista, a él se le irán sumando amigos de diferentes estilos de lucha, los cuales podremos seleccionar con el pad digital. De esta forma tendremos que ir solucionando puzzles y luchando contra los adversarios, aprovechando las diversas habilidades de cada personaje. Las luchas consistirán en combinar botones para ir golpeando a los enemigos con ataques que, por desgracia, no serán demasiado variados. Cada personaje tendrá sus golpes específicos dependiendo del arma en la que esté especializado.

El ir asestando golpes al enemigo hará que, al llegar a cierto nivel, podamos usar el "Kamui". Esta técnica paraliza el tiempo y nos teletransporta a una dimensión paralela donde podremos derrotar a varios enemigos a la vez. De esta forma, acertando los botones que nos salen en pantalla en el momento idóneo, haremos morder el polvo a los enemigos con ataques más espectaculares.

Nuestro peor enemigo: La Cámara

Sin embargo, debemos reconocer que el peor enemigo que encontraremos en Genji, no es ningún maligno samurai, ni un demonio, ni tampoco el temido cangrejo gigante (algunos sabrán a qué me refiero). No señores, el peor enemigo del juego es la cámara. Desorientación y movimientos erráticos por la pantalla serán los síntomas que sufriremos debido a un sistema de cámaras estático que no permiten disfrutar al 100% de unos escenarios muy trabajados y coloridos, repletos de detalles de calidad.

Y es que debemos reconocer que los escenarios están muy trabajados en esta aventura. El título de Game Republic abre la aventura en una ciudad en llamas, el aspecto del fuego es impresionante y del mismo modo que este escenario impresiona, lo hacen también muchos otros, con detalles de calidad y con efectos de iluminación que dotan al juego de una atmósfera muy trabajada. El acabado artístico de Genji: Days of the Blade es de nota, encontrando momentos durante la aventura que son una pura delicia. Todo esto combinado con una BSO muy trabajada que acaba llevándonos a otro mundo de ensueño.

El acabado visual de los personajes es un poco más discreto, con texturas no tan trabajadas y un aspecto más modesto. En cuanto a movimientos, podemos destacar los personajes principales que se mueven de forma muy correcta encadenando golpes con sensación de naturalidad, aunque podamos notar, sobretodo al rato, cierta escasez de movimientos.

En resumen…

Genji: Days of the Blade es un arcade matamata de los de toda la vida, pero con la diferencia de ser el primero en hacer aparición en PS3. Los chicos de Game Republic han conseguido que entre por la vista y el oído con unos escenarios trabajados, unos efectos preciosos y una banda sonora digna. Los fans del arcade más puro y clásico estarán de enhorabuena con este título. No obstante, aquellos que busquen historias más complejas o estilos de juego más elaborados puede que se sientan un poco decepcionados. Como en tantos aspectos de esta vida, amar o odiar a Genji: Days of the Blade es cuestión de gustos.



DESARROLLADORA: GAME REPUBLIC

DISTRIBUIDORA: SONY EUROPE

PLATAFORMA: PLAYSTATION 3

GÉNERO: ACCIÓN

ESRB: +12











RETROSPECTIVA PLAYSTATION

PS1=CYAN PS2= MAG PS3=GRIS



1986

En 1986 Nintendo y Sony se embarcan en un proyecto conjunto para dotar a la Super Nintendo de la capacidad para utilizar CDs. Nintendo hace tiempo que se interesa por el formato óptico y Sony está intentando entrar en el creciente mundo de las consolas de finales de los 80. Según el contrato que firman ambas compañías (¡quién los ha visto y quien los vé!), Sony preparará un accesorio lector de CD-ROMs para la consola de Nintendo, conocido como SNES-CD. Por su parte, Sony decide aprovechar el proyecto para crear una consola propia compatible capaz de leer CD-ROMs y cartuchos de SNES.



1989

Nintendo y Sony tenían previsto anunciar el SNES-CD en el CES de Junio de 1989. A las 9 de la mañana empezó la presentación de Nintendo. A los pocos minutos el público asistente y toda la industria del videojuego se llevó una tremenda sorpresa: Howard Lincoln, Jefe de Nintendo, anunciaba que su compañía había llegado a un acuerdo para el desarrollo de una unidad lectora con Philips y que todos los proyectos conjuntos con Sony quedaban cancelados. ¿La razón? Poco antes del CES, Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo, se daba cuenta de que según el contrato original que habían firmado en 1988, Sony se apoderaría de los derechos de todos los juegos hechos para SNES-CD. A Nintendo no le gustó la idea, por lo que decidió romper el acuerdo con Sony en secreto y buscar un nuevo socio.



1991

Tras lo sucedido en el CES de 1989, Sony decidió seguir con su proyecto de consola por su cuenta, lo que aún gustó menos a Nintendo, y ambas compañías se enfrascaron en una batalla legal que acabaría dando la razón a Sony. En Octubre de 1991 Sony construye 200 modelos de su nuevo producto: la Sony Play Station (sí, con espacio), aunque no llegó a ponerse a la venta.



1993

Tras el primer modelo de Play Station, Sony se replantea el diseño de la consola y decide evolucionar el concepto con nuevo hardware, abandonando la idea del puerto para cartuchos de SNES. El nombre de la nueva consola abandona el espacio intermedio de su anterior versión, quedando finalmente como Playstation.



1994-1995

Lanzamiento de Playstation en Japón el 3 de Diciembre de 1994, en Estados Unidos el 9 de Septiembre de 1995, En Europa el 29 de Septiembre y en el resto del mundo en Noviembre. Algunos de los títulos de lanzamiento iniciales incluyen joyas como: Battle Arena Toshinden, Warhawk, Wipeout o Ridge Racer.

Juegos PS1
Tekken
Ace Combat
Wipeout XL



1996

Primer cambio en el modelo de Playstation. Se mejora la montura del lector láser, además de eliminar los puertos RCA y paralelo, de escasa utilidad.

Juegos PS1
Resident Evil
Crash Bandicoot: Warped



1997

Sony lanza el mando Dual Analog, que incorpora dos sticks analógicos.

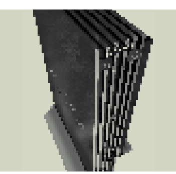
Juegos PS1
Castlevania: Symphony of the Night
Gran Turismo
Parappa the Rapper
Final Fantasy VII



1998

Debido a las quejas de muchos usuarios sobre la comodidad del Dual Analog, Sony lo rediseña levemente, le añade dos motores de vibración y lo pone a la venta como DualShock, que se convierte rápidamente en "el mando perfecto" para millones de personas.

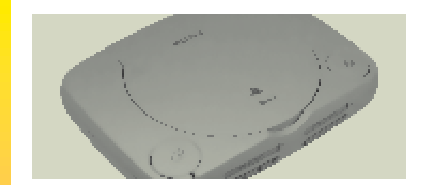
Juegos PS1
Metal Gear Solid
Resident Evil 2
Street Fighter Alpha 3
Ridge Racer Type 4
Tekken 3
Final Fantasy Tactics
Tenchu
Grand Theft Auto



1999

Mientras miles, millones de jugadores, disfrutaban de la primera Playstation, Sony empezó a trabajar en una nueva consola. A finales de los 90 empezaron a aparecer rumores de que una nueva Playstation se podría aparecer antes del año 2000. Y así fue: el 2 de marzo de 1999 Sony anunció el desarrollo de una potentísima consola que redifiniría el mundo del videojuego: la Playstation 2. La estética de la PS2 rompió los moldes, alejándose de las típicas formas consoleras y acercándose a la electrónica de alto nivel. Su diseño corrió a cargo de Teiyu Goto, responsable de la línea de portátiles Vaio de Sony. Las características técnicas de la nueva máquina ponían los pelos de punta por aquel entonces: Procesador de 128 bits creado especialmente para la consola (el Emotion Engine) a 294 MHz, apoyado por un procesador gráfico de 150 MHz capaz de mostrar 13 millones de polígonos por segundo en juego real. La consola incorporaría además un lector de DVD que la dotaba de gran capacidad para juegos y la convertía en una candidata perfecta para reproductor de DVDs de salón ("Papá cómprala, ¡Yo juego y tu ves pelis!"). El mando elegido para la PS2 sería el DualShock 2, una evolución del primer Dualshock, negro y con todos los botones principales analógicos.

Juegos PS1
Gran Turismo 2
Final Fantasy VIII
Ape Escape
Driver
Silent Hill
Grandia
Syphon Filter
Medal of Honor

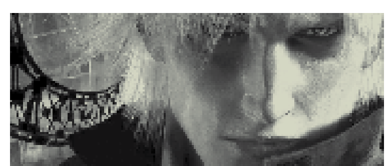


2000

Sony rediseña por completo la primera Playstation, cambia su nombre a PSone, reduce su tamaño a uno casi tres veces menor que el del modelo anterior y cambia por completo el menú inicial. Este rediseño buscaba vender tantas PSone como fuese posible antes de que Playstation 2, ya a la venta, se apoderase del mercado. El resultado sorprendió incluso a Sony, pues PSone lideró las listas de ventas de consolas incluso por encima de su nueva hermana hasta el año 2001.

Juegos PS1
Vagrant Story

Durante el año 2000 Sony lanza la nueva Playstation 2 en todo el mundo. La consola llega a Japón el 4 de marzo, a Norte América el 26 de octubre, a Europa el 24 de noviembre y a Australia el 30 de noviembre. Las ventas en lanzamiento de PS2 fueron 10 veces mayores que las de su antecesora PS1, y no fue poca la gente de América y Europa que pagó cifras por encima de los 1000$ para hacerse con una de importación.



2001

Juegos PS2
Grand Theft Auto III
Devil May Cry
Gran Turismo 3: A-Spec
Burnout
Crazy Taxi
Pro Evolution Soccer

Juegos PS1
Alone in the Dark: The New Nightmare



2002

En mayo de 2002 aparece una de las noticias más hilarantes y ridículas de la historia del videojuego: El gobierno de Bush andaba preocupado ante el rumor de que el entonces presidente de Irak, Saddam Hussein, hubiese comprado 4000 Playstation 2 con el objetivo de usarlas en conjunto para crear un super-ordenador con fines bélicos. Hay de todo en la viña del señor. A finales de 2002 Sony se pone las pilas en el mercado del juego online a través de Internet a raíz de la popularización del servicio Live de Xbox. Sony opta por un modelo descentralizado y gratuito de juego en red cuyos servidores dependen de los desarrolladores de cada título. Para jugar online con una PS2 es necesario comprar el Adaptador de Red y disponer de una conexión a Internet, sea cual sea su ancho de banda. Uno de los primeros juegos en sacar partido del online es SOCOM: US Navy SEALs.

Juegos PS2
Grand Theft Auto: Vice City
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Kingdom Hearts
ICO
Dragon Ball Z: Budokai
Final Fantasy X

Juegos PS1
Pro Evolution Soccer 2

2003

En Julio de 2003 Sony pone a la venta el EyeToy para PS2, que hace que miles de personas por fin cumplan su sueño de ver su cara en un videojuego.

Juegos PS2
SOCOM: US Navy Seals
SSX 3
Jak II
Zone of the Enders: The Second Runner



2004

Durante verano de 2004 Sony deja de fabricar unidades de la clásica Playstation 2. ¿La razón? En Septiembre se anuncia un nuevo modelo de Playstation 2, Slim, mucho más delgada y pequeña, con un adaptador de red integrado, sin disco duro interno y con una fuente de alimentación externa. La bautizada de forma no oficial como PStwo sale a la venta en todo el mundo en noviembre del mismo año y el éxito es muy superior incluso a las expectativas de Sony, lo que provoca que en la mayoría de tiendas se cuelgue el cartel de "PS2 Agotada".

Juegos PS2
Grand Theft Auto: San Andreas
Onimusha 3: Demon Siege



2005

Después de muchos méses de rumores y expectación, Sony muestra publicamente su nueva Playstation 3 en el E3 de mayo.

Juegos PS2
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
God of War

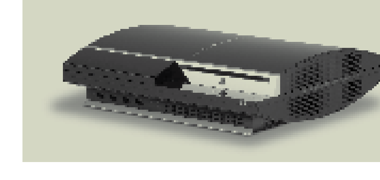


2006

Juegos PS2
Buzz
Re-edición ICO
Shadow of the Colossus
Guitar Hero

Sony anuncia oficialmente que deja de fabricar la primera Playstation.
La última revisión de PS2 (y van 15) hasta la fecha se pone a la venta. Algunas de sus mejoras más significativas incluyen una nueva lente láser y una BIOS mejorada.

De nuevo en el E3 de mayo, Sony anuncia que descarta el mando anunciado originalmente para PS3 y muestra el definitivo: el Sixaxis, una versión inalámbrica y con sensores de movimiento del Dual Shock. En este E3 se muestran también por primera vez juegos reales en movimiento. Se reducen también algunas de sus características con tal de reducir costes de producción: originalmente se anunció con 2 puertos HDMI y 3 Ethernet, pero se deja en uno de cada en la versión final. Se anuncian también los precios y fechas de lanzamiento. El 11 de noviembre se pone a la venta en Japón la Playstation 3, y el 17 del mismo mes en Estados Unidos.



2007

Sony pone a la venta su Playstation 3 en Europa y Australia el 23 de Marzo, tras el retraso navideño por falta de stock.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: EA
Visita:
www.lostplanet-thegame.com

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES:
Excelente

PROS_
- Acción en tercera persona sin más complicaciones
- Apartado gráfico espectacular
- Argumento sólido y puesta en escena mayúscula

CONTRAS_
- Sólo podemos tener una partida salvada
- No está traducido

EL PLANETA PERDIDO DE LOS AKRID

LOST PLANET





PODEMOS CONSIDERAR QUE LOST PLANET ES UNO DE LOS CINCO TÍTULOS INDISPENSABLES, APARECIDOS HASTA EL MOMENTO, PARA LA CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN DE LA COMPAÑÍA DE REDMOND.

Los Akrid son una raza feroz de alienígenas con una pinta muy a lo "Spaceship Troopers". Hasta aquí llegan todos los parecidos del videojuego de Capcom con la película del director Paul Verhoeven.

Los Akrid a parte de ser muy agresivos, cosa normal ya que los humanos están exterminando su raza y ocupando su planeta, disponen de energía térmica que liberan cuando mueren. Los humanos descubrieron esta propiedad hace treinta años, durante una desastrosa primera conquista, en la que murieron millones de colonos.

Durante la segunda conquista, Wayne, nuestro héroe, ha perdido a su padre a manos de Ojos Verdes, el mayor de los Akrid, que a punto ha estado de matarlo a él mismo. En su búsqueda de venganza, Wayne, topa con multitud de personajes y de organizaciones que forjan la trama de una interesante historia...

Capcom se ha empleado a fondo con este título de 360, un motor gráfico excelente que es capaz de representar desde espacios abiertos de grandes dimensiones hasta claustrofóbicos espacios interiores con un gran nivel de realismo. Otra de las diferencias es la posibilidad de manejar algunos vehículos, entre los que destacan diversos modelos de mech, que pueden ser pequeños y escurridizos o grandes y devastadores. El arsenal es amplio: pistolas, ametralladoras, fusiles de francotirador... y otro tipo de elementos mucho más devastadores que podemos llevar a mano o montados en el mech: lanza granadas, láseres, ametralladoras...

La inteligencia de los enemigos está muy lograda y varia según la raza. Los humanos son medianamente peligrosos teniendo en cuenta que el armamento del que disponen es variado, por ejemplo, disponen de lanzacohetes un arma considerable que nos puede noquear temporalmente; además suelen atacar en masa por lo que la cosa se complica. Los Akrid son punto y aparte, no suelen basar su estrategia en el sigilo dado su gran tamaño; normalmente son complicados de eliminar, aunque los enemigos que encontramos al final de cada uno de los niveles son una pesadilla, llegando a desesperar. Cada uno de ellos tiene una estrategia diferente, son absolutamente incomparables.

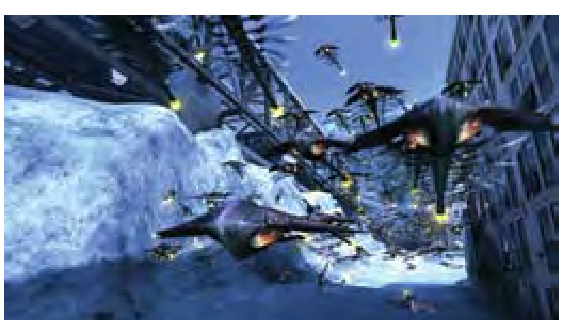
Jaime Ferré

DURANTE LA SEGUNDA CONQUISTA, WAYNE, NUESTRO HÉROE, HA PERDIDO A SU PADRE A MANOS DE OJOS VERDES, EL MAYOR DE LOS AKRID.









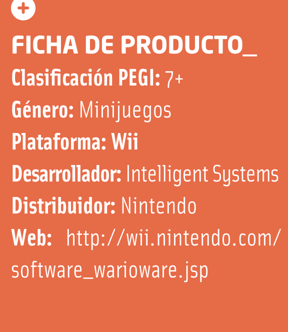


NUESTRO VEREDICTO_ **Podemos considerar que Lost Planet es uno de los cinco titulos indispensables, aparecidos hasta el momento, para la consola de nueva generación de la compañía de Redmon. Un Shooter en tercera persona sin pretensiones de ser nada más que eso, con una historia que nos enganchará y un apartado gráfico de auténtica excepción. A mi parecer, es de lo mejor que hemos visto durante el último año.**

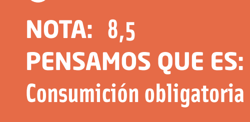
EL PODER DE LA W

WARIOWARE SMOOTH MOVES

NOS CONVERTIREMOS EN LINK POR UNOS SEGUNDOS PARA VOLVER AL MUNDO DE WIND WAKER Y PILOTAREMOS UN NAVE STARFOX EN LA PIEL DE FOX MCCLOUD



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 7+
Género: Minijuegos
Plataforma: Wii
Desarrollador: Intelligent Systems
Distribuidor: Nintendo
Web: http://wii.nintendo.com/software_warioware.jsp



NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria



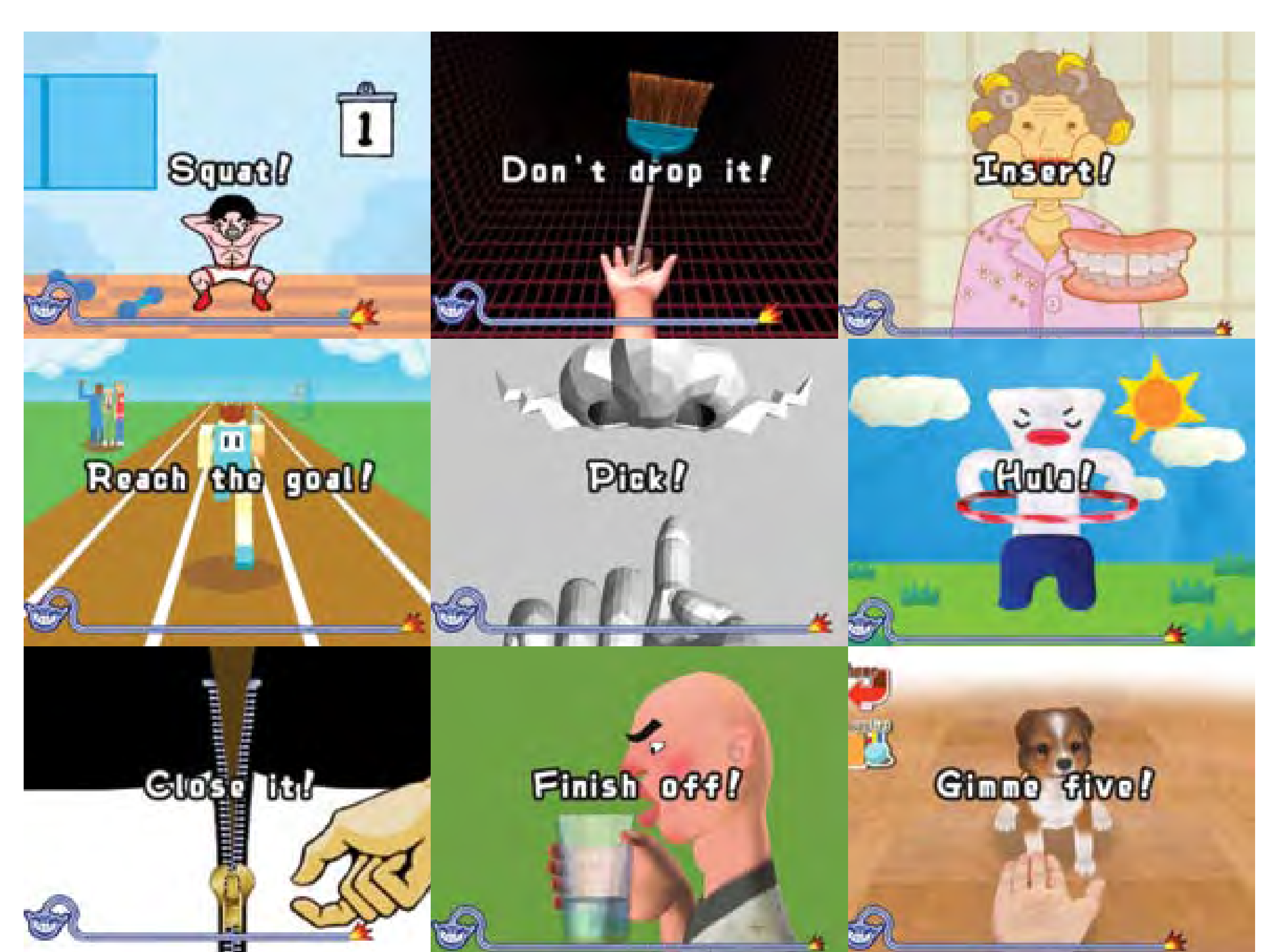
PROS_
- **Jugabilidad extrema**
- **Doblaje excelente**
- **El mando de Wii, ahora sí, revienta**

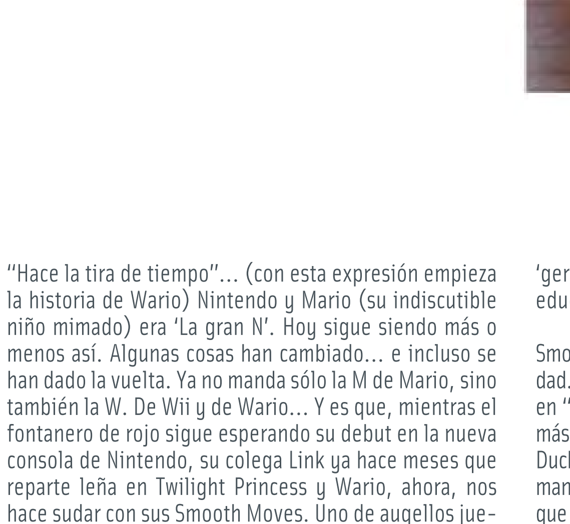
CONTRAS_
- **El multijugador cojea**
- **Poca profundidad**
- **La correa es un engorro**











"Hace la tira de tiempo"... (con esta expresión empieza la historia de Wario) Nintendo y Mario (su indiscutible niño mimado) era 'La gran N'. Hoy sigue siendo más o menos así. Algunas cosas han cambiado... e incluso se han dado la vuelta. Ya no manda sólo la M de Mario, sino también la W. De Wii y de Wario... Y es que, mientras el fontanero de rojo sigue esperando su debut en la nueva consola de Nintendo, su colega Link ya hace meses que reparte leña en Twilight Princess y Wario, ahora, nos hace sudar con sus Smooth Moves. Uno de auqellos juegos que, sin duda, hay que jugar.

Smooth Moves es un juego difícil de comparar. Sí, va de minijuegos como todos los WarioWare, pero contamos con el mando de Wii como principal ingrediente. Rebautizado en el juego como Watuta, deberemos colocarlo en hasta 19 posiciones diferentes (combinado en algunos casos con el Nunchuk) para completar los distintos minijuegos. Entrar en profundidad en cada uso de la Watuta o en los propios minijuegos es poco menos que un pecado: lo que de verdad cuenta en este Smooth Moves es descubrirlo todo paso a paso. Pero a modo de introducción no está de más avisar de que la mecánica del juego es sencilla y consiste en ir desbloqueando cada una de las fases, identificada con un personaje del 'universo Wario'. Cierto es que algunos minijuegos (o microjuegos, puesto que apenas duran cinco segundos) son poco intuitivos, pero son una minoría. En más del 90% de los casos nos haremos una idea de lo que hay que hacer al instante. Así, nos tocará colocarle la dentadura a la abuela en la boca , dirigir el tráfico ante la avalancha de incontinentes que se nos echan encima, beber un vaso de agua, descolgar el teléfono... ¡y ojo porque una voz nos contestará a través del micrófono de la Watuta! De paso, descubriremos palabras como 'iroqués' o 'gerifalte'. Para que luego digan que los videojuegos no educan...

Smooth Moves nos ofrece básicamente tres tipos de actividad. Una los minijuegos propiamente dichos presentados en "modo historia convencional". Dos, otros juegos, algo más largos, para desconectar del frenesí (ojo al pseudo Duck Hunt). Tres, el Templo de las Formas es como un remanso de paz. Donde encontramos todos los minijuegos que hayamos desbloquedo clasificados de varias maneras: ideal para entrenar un rato.

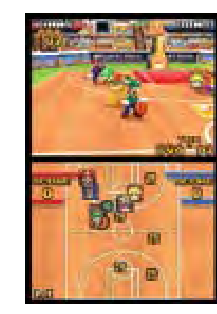
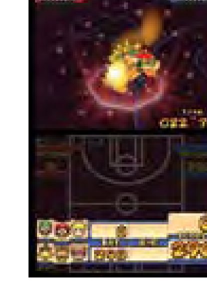
Podríamos pensar que hasta aquí tenemos un juego normal y corriente, entonces, ¿qué hace de Smooth Moves un título imprescindible para nuestra Wii? Para empezar, el alto componente social. Eso ya lo tenía Wii Sports, pero por si a alguien se le ocurría decir "a mí no me gustan los deportes", con Wario no valen excusas. Smooth Moves es ideal para cualquier grupo de sinvergüenzas que quiera pasarlo bien delante de la tele haciendo el ganso un rato. Su modo multijugador no es especialmente potente, ya que no admite varios participantes en el mismo minijuego a la vez, pero con un solo mando pueden jugar hasta 12 personas, de manera que nos tocará pasar la Watuta con rapidez. Una autentica patata caliente que convertirá el salón de tu casa en el plató del Gran Prix (pero tranquilo, sin el presentador). Digamos que es un multijugador peculiar: quien tiene el mando juega y el resto se parte de risa...

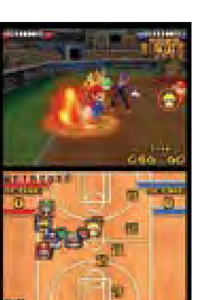
Otro ingrediente más que suculento de esta nueva aventura de Wario es su cóctel de referencias al universo Nintendo. Especialmente es la jugosa de 9-Volt y 18-Volt, en que ambos personajes tienen problemas con una Game & Watch. Su colección de minijuegos incluye guiños a Super Mario Bros, Nintendogs, Animal Crossing, Metroid, Brain Training, Punch Out... Incluso nos convertiremos en Link por unos segundos para volver al mundo de Wind Waker y pilotaremos una nave Starfox en la piel de Fox McCloud.

El apartado técnico es el esperado en un juego tan psicodélico como éste: gráficos de colorines, trazo grueso y mil estilos diferentes, con un buen apartado sonoro (tanto de la consola como de la propia Watuta) y un doblaje por encima de la media. Las voces explicativas están dobladas a un castellano algo rupestre (incluso diría que mecánico), pero acaba siendo simpático, y los textos están muy bien trabajados. También alguna que otra autoparodia.

Dani Rodríguez

NUESTRO VEREDICTO_ Si juegas solo, será difícil que WarioWare Smooth Moves no os desternilléis; si lo haces acompañado, será sencillamente imposible. Creo que es un juego que destila humor, que cumple técnicamente y que lleva la palabra 'jugabilidad' tatuada en la frente no puede faltar en ninguna colección. Además, Wario nos hará exprimir el Wiimando de manera brutal. Quizá no sería mala idea que Nintendo mandara una copia de este Smooth Moves a desarrolladoras faltas de ideas...

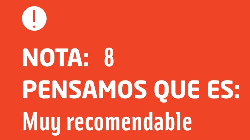







BASQUET ENTRE CHAMPIÑONES

MARIO SLAM BASKETBALL



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportes
Plataforma: Nintendo DS
Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Nintendo
Web: http://marioslambasketball.nintendo-europe.com/esES

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable



PROS_
- Variedad de escenarios
- Gráficamente bueno
- Un buen tutorial

CONTRAS_
- Control engorroso
- Pocos modos de juego
- Multijugador justito

EL CONTROL DE MARIO SLAM BASKETBALL SE HA CENTRALIZADO EN LA PANTALLA TÁCTIL, RELEGANDO LOS BOTONES A UN SEGUNDO PLANO.

Mario, después de tantos años, no quiere dejar la rama de los deportes y ahora decide sorprendernos con unas lecciones de baloncesto.

Nuestro gran amigo fontanero tiene a sus espaldas numerosos juegos deportivos: ha competido con Karts; ha jugado a fútbol, a tenis e incluso ha sabido ponerse encima de una tabla de snowboard. Cómo no, el baásquet no podía ser menos.

Esta vez, no ha sido Nintendo quien ha realizado el juego, ha sido Square Enix el encargado de darle un toque algo diferente a lo que estamos acostumbrados. Siguen las conchas rodando por la pista, pero apreciáremos pequeños detalles como la banda sonora que no se corresponden, exactamente, con lo que solemos encontrar en un juego deportivo de Mario.

Adentrándonos un poco en su apartado técnico hemos podido ver que han hecho un gran trabajo. El modelado de los personajes y sus texturas son, a nuestro parecer, de lo mejor que podemos encontrar en DS. Square ha sabido sacarle el jugo. Máximo detalle sin sacrificar rendimiento se traduce en un juego fluido y de movimientos rápidos. La única pega es la escasez de animaciones de las que podemos disfrutar.

La banda sonora es buena aunque su estilo se aleja de lo que estamos acostumbrados con Mario y Nintendo.

Las voces son prácticamente inexistentes, limitándose, a un par de frases por personaje que acaban cansado.

El punto fuerte de la saga Mario es su jugabilidad. En Mario Slam Basketball la manera de jugar merece mención especial, el control se ha centralizado completamente en la pantalla táctil, relegando los botones a un segundo plano, ya que, únicamente se usa un gatillo y la cruceta, mientras que el resto de movimientos los demás lo realizamos moviendo el puntero de diferentes modos.

Es obligatorio hacer el tutorial antes de empezar ya que sino será un poco difícil hacerse con todas las acciones de las que disponemos para jugar. La pantalla táctil nos ofrece posibilidades inimaginables: tiros normales, especiales, pases, fintas, robos, mates, rebotes. Es un poco engorroso y más bien parece un modo desesperado de querer usar la pantalla táctil, pero con un poco de práctica sabremos jugar un partido sin meter mucho la pata. Al principio cuesta diferenciar los movimientos ya que depende de la orientación del trazo, pues con práctica podremos salir airosos y llegar a ser "pros".

Como era de esperar, Mario Basketball, nos ofrece unas partidas trepidantes y divertidas. Contamos con tres miembros por cada equipo. Nosotros sólo podemos controlar a unolos otros dos se limitan a situarse al lado de los contrarios o a nuestra derecha e izquierda si estamos en ataque. No realizan ninguna acción por sí solos. Podremos elegir si queremos jugar más al estilo Mario, con monedas en el campo y los cubos interrogantes u otros más normales; eso sí, no rigen ninguna de las reglas del básquet como pueden ser las faltas o los pasos.

El número de personajes es amplio y, además de los clásicos de Nintendo como: Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Yoshi o Wario, encontramos algunos ocultos clásicos de la mano de Square Enix. La diferencia entre ellos es la velocidad de movimiento y el tiro.

Los torneos en forma de eliminatorias siguen siendo los habituales: champiñón, flor y estrella.

Hay bastante variedad de pistas, con características especiales muy bien implementadas, aunque eso no resulta suficiente para dar duración a un juego que, cuando nos hemos acabado el modo principal, ofrece muy poco más.

El modo multijugador, todo y que es muy divertido, no es todo lo que esperábamos, pues se limita a enfrentarse hasta cuatro personas en dos minijuegos diferentes. En cambio para poder jugar partidos sólo es posible en modo uno contra uno y los dos contrincantes deben tener el juego. No dispone de modo online.

Daniel Mora

NUESTRO VEREDICTO_ Mario Basketball, como era de esperar, es muy divertido y entretenido. Pero cabe tener presente alguna cosa: el juego es sencillo y limitado, el control es casi totalmente táctil y el modo multijugador es justito. La calidad es bastante buena con diferentes modos de juego y muchas acciones para hacerlo más atractivo. En este juego la diversión ¡está asegurada! Pero... no esperes un juego de Básquet al estilo tradicional.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: Acción
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Clover
Distribuidor: EA
Web: www.capcom.com/okami

NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable



PROS_
- Historia fantástica, en todos los sentidos
- Bonito y resultón a la vista
- Su sistema de juego, sin olvidar el Pincel Celestial

CONTRAS_
- No está traducido ni doblado, error garrafal
- Vida útil escasa



¡QUE CORRA LA TINTA!

OKAMI

UNO NO PUEDE EVITAR SENTIRSE CONMOVIDO DESPUÉS DE JUGAR A OKAMI, LA AVENTURA NOS SOBRECOGE Y NOS TRANSPORTA, COMO POCOS CONSIGUEN HACER, CON PERSONAJES CARISMÁTICOS Y ENTRAÑABLES.

Una historia puramente oriental es el último fruto que nace de la compañía Clover, después de anunciar su desaparición. Hablamos de Okami, una versión de la archiconocida leyenda de la doncella y el dragón, al estilo Nipón. Dejadme que haga las veces de narrador y os relate, brevemente, esta bonita historia

Orochi, un demonio de poderes sobrenaturales, lleva años sometiendo al pueblo nipón a su voluntad. Su yugo de horror y muerte ha convertido las tierras en áridas extensiones incultivables, perdiendo así su colorido natural. Además, esta terrible criatura impone sus reglas y cada cierto tiempo reclama una doncella para ser ésta devorada. De esta forma, la joven Nami encuentra una flecha clavaba en su casa, una flecha con un mensaje muy claro: ella ha sido, esta vez, la elegida.

Nagi, enamorado de la doncella, no duda en hacer frente a la voluntad del poderoso demonio con tal de evitar la muerte de su amada. Armado con su espada y su valor, parte para enfrentarse a Orochi. La contienda parece decantarse hacia el lado del demonio hasta que hace aparición un lobo blanco que luchará del lado del joven. Entre los dos derrotan al demonio, salvando así a la doncella y a sus tierras. No obstante, el valeroso lobo de pelaje blanco muere acto seguido, a causa de sus heridas.

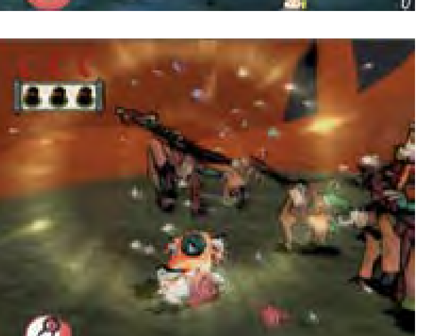
Bonita historia, ¿verdad? Este es el trasfondo de la aventura que Clover nos propone. Nosotros retomamos la acción 100 años después de la muerte de Orochi. Cuando todo parece haber vuelto a la normalidad, una serie de actos harán que la oscuridad vuelva a sembrar de negro estas tierras. Malos tiempos se avecinan, es hora que los héroes asuman su responsabilidad. Por estas razones el Lobo Blanco vuelve de los cielos para acabar el trabajo y desterrar al demonio definitivamente. Amaterasu, que así se llama, ha resucitado y nosotros seremos los encargados de dominar, junto a él, todas las técnicas celestiales que nos permitirán retornar el colorido a estas tierras.

No podemos negar que este argumento tiene cierto encanto. Realmente su encanto va más allá de su trama. Okami es un título, lo menos, innovador. Haciendo uso del Cell Shading de forma masiva, el título posee un aspecto gráfico muy fantasioso, como si se tratase de una pintura en movimiento. Las texturas se difuminan y los bordes se remarcan de forma clara, dotando todo de unos contornos muy marcados.

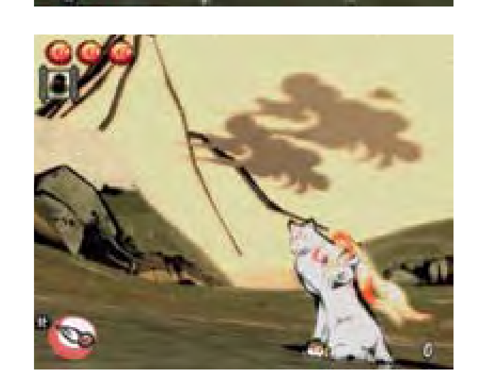
Las diferencias en el gradiente del color tienen un efecto de contexto para el jugador muy alusorio en el título de Clover. Estos nos muestran lo macabro, lo austero y lo maligno con tonos tierra, grises o negros. Mientras que los tonos verdosos y azulados simbolizan: el bien, la vida, la naturaleza.













El aspecto logrado, inspirado en las estampas y gravados japoneses de época, consigue trasladar al jugador a un mundo imaginario de fantasía muy conceptual, que deja de lado los detalles para que el jugador se centre en la esencia global que el juego produce, la sensación de estar viajando por un mundo totalmente irreal pero repleto de carga emocional. Todo esto sumado a una banda sonora inspirada en la cultura oriental y cargada de emotividad, que consigue acompañar a la aventura y dotarla, si cabe, de más magia. La verdad es que el equipo de desarrollo ha logrado crear un resultado muy bueno, digno de disfrutar. Han buscado la forma de retratar un mundo de forma artística y eso es lo que han conseguido. Han hecho arte.

Controlar a Amaterasu no será nada complicado. Inicialmente, iremos recibiendo un pequeño tutorial impartido por nuestro compañero de aventura, el pequeño Issun. Aunque controlaremos sin ninguna dificultad los movimientos básicos en un principio. El propio juego ya se encarga de explicarnos todas las posibilidades de "Ammy". Probablemente lo más complicado de toda la aventura será controlar la cámara en algunos momentos y descifrar lo que nos dicen los personajes (la interacción con el resto de personajes y de animales será importante) ya que el juego no usa voces reales y los subtítulos están totalmente en inglés. Por lo demás, la dificultad no es muy elevada e ir avanzando no costará demasiado.

Para progresar tendremos que hacer uso de los poderes divinos que iremos adquiriendo. Hablamos del Pincel Celestial. Con él usando tinta mágica podremos dibujar, reconstruir objetos rotos, realizar cortes gigantescos o restaurar la vida en los lugares donde la vida parece desaparecer, todo en la pantalla. En total tendremos 13 disciplinas del Pincel Celestial, que tendremos que encontrar y que dominar para devolver a Orochi al Infierno.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_ Nos encontramos ante una preciosa aventura para todos los públicos con briznas de gran calidad y maestría. Es una pena que Clover desaparezca después de regalarnos esta bonita aventura. Uno no puede evitar sentirse conmovido después de jugar a Okami. La aventura nos sobrecoge y nos transporta, como pocos consiguen hacer, con personajes carismáticos y entrañables y con unos entornos que se convierten en una delicia para la vista.

Las únicas pegas de Okami son la escasa vida útil del juego (ya que no posee más modos de juego) y que no esté traducido al castellano. Su profunda historia pierde intensidad si uno no domina con fluidez el inglés. Pese a todo, nos sentimos conmovidos con la trama. Nuestra PS2 está teniendo una despedida de lujo con los títulos que están apareciendo en su recta final. Okami es buena muestra de ello.



HACIENDO USO DEL CELL SHADING DE FORMA MASIVA, EL TÍTULO POSEE UN ASPECTO GRÁFICO MUY FANTASIOSO, COMO SI SE TRATASE DE UNA PINTURA EN MOVIMIENTO.



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Estrategia
Plataforma: Pc
Desarrollador: Paradox
Distribuidor: Friendware
Visita: www.europauniversalis3.com

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES:
Excelente



PROS_
- **Totalmente en castellano**
- **Horas y horas de juego sin fin**
- **Nuevas opciones que se suman a todo lo que ofrecía la saga**

CONTRAS_
- **Presenta algunos errores de traducción (no afectan en absoluto al juego)**
- **Algunas tarjetas antiguas no soportan Pixel Shader 2.0**











LA AVENTURA DE FORJAR LA HISTORIA

EUROPA UNIVERSALIS III

LA OSCURA EDAD MEDIA HA LLEGADO A SU FIN. UNA NUEVA ERA VA A COMENZAR.

Año 1453. Europa comienza a ver una débil luz después de la Edad Oscura. Quedan todavía 39 años para que Cristóbal Colón pise el Nuevo Mundo, en la isla de San Salvador. En nuestro poder está seguir el curso exacto de la historia o…cambiarlo por completo. Europa Universalis 3 nos ofrece la posibilidad de manejar el destino de nuestra nación a nuestro antojo, de seguir el curso natural de los acontecimientos… o de obviarlos.

"Altra Estrategia" fundida con la más estricta historia, es lo que podremos encontrar en este nuevo título de Paradox. El curso de la partida y más de 3 siglos repletos de eventos de enorme trascendencia para nuestra nación harán las delicias de los jugadores de estrategia más exigentes. El título nos ofrece una vasta selección de naciones, más de 250 y, a partir de 1453, podremos iniciar nuestra andadura.

En un entorno totalmente 3D, por primera vez en la saga, gestionaremos los destinos de nuestros súbditos. Diversos mapas nos ofrecerán información sobre nuestro territorio: la geografía, las fronteras políticas, las diversas religiones…etc. Al hacer uso del zoom, podremos ver las unidades militares detalladamente así como las ciudades y los asentamientos. El vasto mundo que aún no ha sido descubierto por el hombre, permancerá en un blanco puro llamado Tierra Incógnita y sólo podrá ser desbubierto por exploradores o conquistadores. Estos últimos estarán disponibles si hacemos uso de la Idea Nacional adecuada. Las ideas nacionales las escogeremos a medida que invirtamos en tecnología de gobierno y otorgarán a la nación magníficos beneficios: reducir la inflación, aumentar la eficacia recaudadora, reclutar exploradores marinos o conquistadores, elevar la moral de nuestras tropas…la decisión será vital y difícil, porque marcará el posible devenir de los acontecimientos. Pero no debemos olvidar invertir en otras tecnologías como la de producción, comercio, el ejército o la armada. Cada una de ellas aumentará la eficacia del área investigada, habilitará la construcción de nuevas mejoras para nuestras ciudades, facilitará el reclutamiento de nuevas y más modernas unidades militares, etc. Para triunfar en nuestra empresa deberemos ser una nación poderosa en diversos campos. Deberemos vigilar nuestro prestigio, mantenerlo, aumentarlo a toda costa, para conseguir ser la envidia del mundo entero. De lo contrario, nuestros logros pasarán inadvertidos o peor aún, si cosechamos un mala reputación, nos ganaremos las iras de muchos países. Nada hay peor, en el mundo antiguo y en el nuestro, que una mala reputación. También deberemos vigilar la estabilidad de nuestro estado. Este factor refleja la agitación de nuestros ciudadanos y las tensiones políticas o religiosas actuales. El valor oscilará en +3 o -3, y dependiendo de éste factor, los beneficios, las posibilidades comerciales o las rebeliones variarán. Cuando tengamos bien sujeto nuestro reino, podremos pensar en controlar a algunos cardenales y ser elegidos como valedores del Papa de Roma. O ¿por qué no?, ser coronados Emperador del Sacro Imperio Romano, lo que otorga diversas y numerosas ventajas a nuestra nación. A lo mejor, como rey, necesitarás sabios consejos. Así elegirás a los mejores prohombres: Isaac Newton, Descartes o el mismísimo Torquemada; seguro que te aportarán numerosos beneficios.

Como es habitual en la saga Europa Universalis y en otros títulos de Paradox, los sucesos históricos están muy presentes en el juego, aunque sólo se dan si se cumplen ciertos requisitos para ello. De igual manera, otros acontecimientos aleatorios menos importantes se irán sucediendo. Puede ser que algún noble ande escaso de fondos y solicite, a su rey, ayuda económica. O quizá decidamos aplacar una rebelión en una de nuestras provincias concediendo beneficios fiscales.

Gracias a unos buenos gráficos en 3D, una magnífica ambientación histórica, que debe en parte su éxito a un excelente trabajo en el apartado sonoro, y al mejorado motor del juego que incluye numerosas novedades, Europa Universalis 3 se convierte, por mérito propio, en un título imprescindible para todos los fans de la estrategia. A todo esto hay que sumarle su completa traducción al castellano, un manual de 160 páginas, un póster del artworks del juego y un mapa de todo el mundo jugable de Europa Universalis 3, otro gran trabajo de distribución de Friendware.

Rubén Darío Ortiz

NUESTRO VEREDICTO_ **Indispensable para cualquier fan de la estrategia, sea conocedor de la saga o no.**

La galaxia fue una vez un lugar tranquilo, próspero y pacífico. Los humanos se extendieron por todos sus confines y evolucionaron tecnológicamente hasta un punto en que fueron capaces de modificar su propia raza para ser mejores. Pero el tiro les salió por la culata: la tensión entre los humanos (UEF) y los semi-cyborgs (Cybrans) pronto se convirtió en limpieza étnica, y cuando quisieron darse cuenta la guerra ya había empezado. Para acabar de aderezarlo, una raza alienígena con un discurso muy religioso también fue aniquilada, y sus seguidores humanos, los Aeon, se sumaron a la guerra de todos contra todos que ya dura un milenio: la conocida como Guerra Infinita.

Supreme Commander es el sucesor "espiritual" de Total Anihilation. Así lo describe Chris Taylor diseñador jefe, autor también del título de 1997. Es un juego de estrategia en tiempo real puro, con un enfoque muy peculiar que intenta innovar en un género donde hace años que la única innovación es a nivel gráfico.

El juego no pretende simular combates concretos entre unidades ni escaramuzas entre escuadrones de docenas de unidades. Supreme Commander tiene un enfoque mucho más amplio y nos mete, sin abandonar las reglas establecidas de la ETR, en unos entornos y enfrentamientos literalmente gigantescos. Estamos hablando de mapas de hasta 81x81 kilómetros. ¡Más de 6400 km² para guerrear!

Pero no es sólo una cuestión de escala: la forma de moverse en un terreno tan bestia y controlar a cientos de unidades, con distintos frentes de combate activos es la clave. Supreme Commander cuenta con un sistema de zoom que nos permite pasar de un punto de vista cercano a las unidades a uno desde el que vemos todo el mapa, como si estuviésemos en un satélite. Para sacarle todo el jugo a esto lo ideal es usar dos monitores al mismo tiempo, y mientras en uno nos centramos en una batalla en el otro vemos el mapa en tiempo real, con iconos que indican la posición de las tropas, a las que podemos acercarnos con un solo click. Olvidaos de los mini-mapas en la esquina de la pantalla. El futuro de la estrategia son dos monitores.

Cada una de las tres razas tiene su campaña para un solo jugador, con 6 misiones cada una. Pueden parecer pocas, pero cada una de estas misiones es una auténtica maratón de estrategia y estrés de unas 2 o 3 horas, lo que suma unas 15 – 20 horas de juego por campaña. El ritmo de las partidas es trepidante. Si vuestro psiquiatra argentino os ha recomendado tranquilidad, no juguéis a Supreme Commander. En este juego no hay descanso, no hay tiempo de calma para rearmarse, hay que crear líneas de abastecimiento de tropas constantes porque el contador de muertos no para de crecer en ambos bandos.

El juego es tremendamente cruel con el hardware. Cualquier procesador que no sea Dual ni Hyper-Threading no será capaz de llevar con soltura la IA de cientos de unidades, pero aquellos que puedan jugar bien disfrutarán de un espectáculo visual, que sin ser alucinante es muy resultón: mucho movimiento de robots, rayos láser, explosiones y unidades gigantescas.

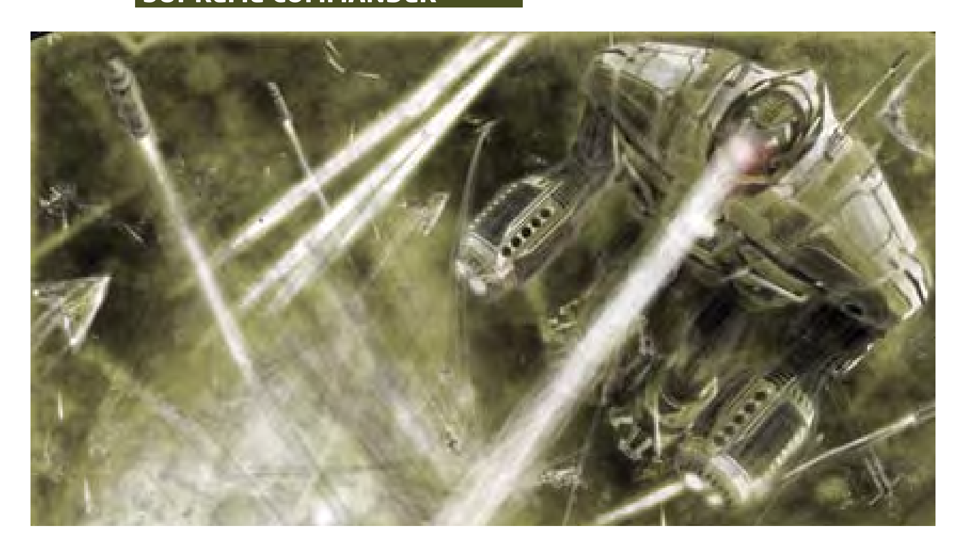
Arnau Sans

NUESTRO VEREDICTO_ **Un juego de proporciones enormes, estratégicamente profundo y con una gran complejidad por el tamaño de las batallas en las que nos veremos sumidos. Su planteamiento y su notable acabado técnico lo hacen recomendable a los amantes de la estrategia, siempre y cuando su PC tenga menos de 2 años.**



UN CONFLICTO A ESCALA GALÁCTICA

SUPREME COMMANDER



…INTENTA INNOVAR EN UN GÉNERO DONDE HACE AÑOS QUE LA ÚNICA INNOVACIÓN ES A NIVEL GRÁFICO.



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +12
Género: Estrategia
Plataforma: Pc
Desarrollador: Gas Powered Games
Distribuidor: THQ
Visita: www.supremecommander.com

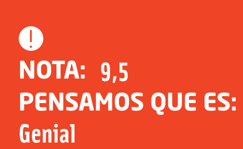
NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES:
Muy recomendable

PROS_
- **La escala es brutal**
- **Los vídeos introductorios**
- **Las unidades experimentales**

CONTRAS_
- **Muy exigente con el hardware**
- **Problemas con las formaciones**
- **Diseños artísticos muy pobres**







FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Rol
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Proein
Visita: www.finalfantasy12.eu.com

NOTA: 9,5
PENSAMOS QUE ES:
Genial



PROS_
- Calidad gráfica sorprendente
- Mundo muy rico en detalles
- Las magias e invocaciones



CONTRAS_
- La música puede ser monótona

¿LUCHARÁS JUNTO A LA PRINCESA PARA DEVOLVER LA PAZ A IVALICE?

FINAL FANTASY XII

Final Fantasy XII, la nueva secuela de una de las sagas más grandes y geniales de la historia de los videojuegos, vuelve con un mundo de fantasía cargado de luchas, traiciones, magia, y tragedia. Una despedida como Dios manda para dejar paso a la hermanita mayor de nuestra pequeña de Sony.

El desarrollo del juego será, como ya era antes, en el mundo de Ivalice, rico en: razas, vegetación, y en algo llamado "niebla". Ivalice está formado por 4 grandes extensiones: Valendia, Ordalia y Kerwon. Cada una de estas con sus diferentes características tanto por población de razas como en riqueza y variedad de paisajes. Nuestra misión empezará tras la caída del Rey de Dalmasca (Raminas) a manos, supuestamente, de uno de los suyos tras intentar firmar un tratado de paz con Arcadia en la fortaleza de Nalbina. El reino de Arcadia desea arrasar con todo el mundo de Ivalice y apoderarse de todas las tierras utilizando para ello la fuerza que sea necesaria.

Desde un principio veremos que Final Fantasy es un juego de los que hacen historia, el apartado gráfico sorprende desde las escenas cinemáticas que nos adentran en la amplia y rica historia hasta las propias realizadas con el motor del juego, sinceramente, algo digno de admirar en una ps2. Se ha dado un cuidado meticuloso a todos los aspectos visuales, tanto al moldeado de los personajes: con todo lujo de detalles, sobretodo en la cara; como a los escenarios: muy amplios, llenos de vida y color. Las ciudades que rodean Ivalice no están exentas de esta característica y están llenas de detalles y de color; sin duda un gran trabajo en cuanto a diseño. Uno de los aspectos fuertes son los efectos visuales, que ya han hecho gala en entregas anteriores, sobretodo a la hora de invocar poderes.

El aspecto más novedoso y atractivo de la última entrega es el mejorado sistema de luchas. Ya no veremos como, de golpe y sin saber porqué, nos teletrasportamos a un escenario de batalla para luchar con algún enemigo, sino que las luchas tendrán lugar en tiempo real o BDA (Batalla en Dimensión Activa). Ya que lucharemos en tiempo real y sobre el mismo escenario que nos movemos. Pudiendo dar esquinazo a nuestros enemigos sino nos vemos capaces de ganarlos. También se han introducido una serie de órdenes que se pueden preasignar a los luchadores, para hacer un poco más automáticas las luchas: las Gambits. Las Licencias es otro de los componentes importantes a la hora de la batalla, ya que si no te lo montas bien no podrás realizar según que magias o equiparte con armas y protecciones mejores.

Es posible que con tanto Gambit y Licencia os penseis que el juego se os puede hacer pesado, pero la verdad es que no empezamos con nada de esto. A medida que avanzamos, se nos van agregando bastante rápido opciones de juego que se nos explican con todo lujo de detalles, a modo de tutoriales, y con las que podremos experimentar, ya sea durante la batalla o no. El control de los personajes es muy sencillo e intuitivo, utilizando como siempre a un personaje como principal y llevando a los demás detrás.

La música ha sido siempre uno de los puntos fuertes en Final Fantasy, y en esta décimosegunda entrega no iba a ser menos. La banda sonora tiene unos temas muy acordes con ese toque especial para ambientar nuestro extraño fantástico mundo medieval-futurista y lleno de magia, que nos adentrará y acercará a ese lugar fantástico. Es posible que en algunos momentos notemos que la música es un tanto repetitiva, ya que si estamos bastante tiempo en una misma pantalla la oiremos repetirse varias veces, pero no son temas en absoluto malos o excesivamente repetitivos.

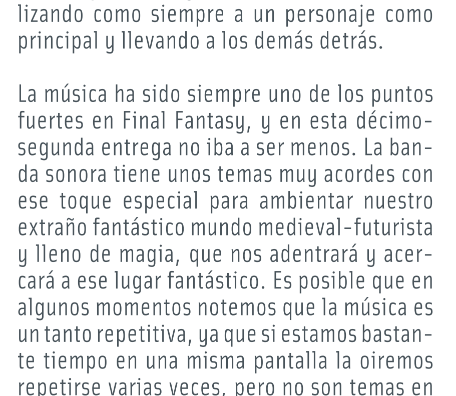
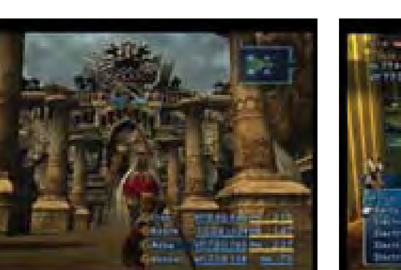
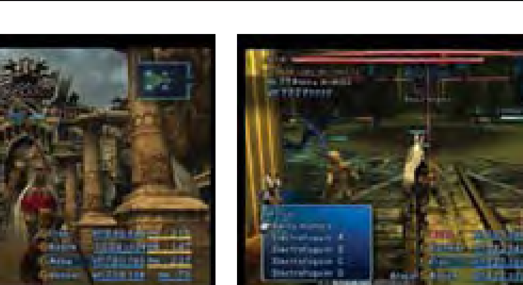
Ernesto Gámez

DESDE UN PRINCIPIO VEREMOS QUE FINAL FANTASY ES UN JUEGO DE LOS QUE HACEN HISTORIA, EL APARTADO GRÁFICO SORPRENDE DESDE LAS ESCENAS CINEMÁTICAS QUE NOS ADENTRAN EN LA AMPLIA Y RICA HISTORIA HASTA LAS PROPIAS REALIZADAS CON EL MOTOR DEL JUEGO.







NUESTRO VEREDICTO_ Un juego de alta calidad en todos los aspectos, tanto en jugabilidad como en gráficos, como argumentalmente, como a nivel de entretenimiento y con un sonido digno de la saga. Sin duda queda al nivel de lo esperado por los seguidores. Final Fantasy XII deja el listón muy alto para próximas entregas.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción Táctica
Plataforma: Xbox 360, PC, PS3
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
Visita: www.ghostrecon.com

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES:
Consumición obligatoria



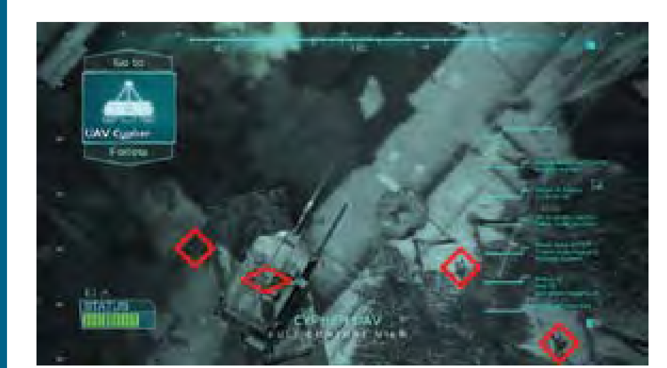
PROS_
- Efectos de luz espectaculares
- Explosiones de "aúpa"
- La sobrecogedora música de Tom Salta
- La tensión del combate urbano



CONTRAS_
- Imposibilidad de desactivar el detector de enemigos
- Da pena matar mexicanos











LA GUERRA INVISIBLE

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

EL JUEGO ES VISUALMENTE REALISTA Y BONITO, SOBRETODO GRACIAS A LA COMBINACIÓN DE LA ILUMINACIÓN HDR CON UNA TECNOLOGÍA LLAMADA OCLUSIÓN AMBIENTAL.

Año **2014**. Tras la intervención de las unidades Ghost en México, en el anterior capítulo de la saga GRAW, parecía que la rebelión estaba sofocada y que la paz volvería a reinar en el país de los sombreros gigantes. Nada más lejos de la realidad. Las tropas insurgentes cuentan con el apoyo de ciertos militares y se han apoderado de un barco carguero paquistaní con una peligrosa carga en sus bodegas: misiles balísticos capaces de alcanzar cualquier ciudad de los Estados Unidos. Para colmo las agencias de inteligencia americanas informan de la desaparición de cabezas nucleares que podrían estar en manos de los rebeldes mexicanos. ¿Adivináis que pretenden hacer con estos juguetitos los enemigos del tío Sam? Si dijisteis: "Energía barata y pacífica" fallasteis; si dijisteis: "Convertir a los Gringos en polvo radioactivo", ¡Acertasteis!

Como ya sucedía en el primer GRAW, Estados Unidos no quiere involucrarse en una guerra abierta y oficial con un país vecino, ni siquiera cuando éste se encuentra en un estado de guerra civil y los rebeldes cruzan la frontera americana. Es por ello que desde las altas esferas de Washington se decide hacer uso de las unidades más entrenadas y mortíferas del campo de batalla: los Ghost. Nosotros asumimos el papel de Scott Michell, capitán de una unidad de este cuerpo militar. En ocasiones entraremos solos al campo de batalla para atacar con precisión quirúrgica una posición enemiga que ni siquiera sabe a qué se enfrenta, pero en la mayoría de los casos, sobretodo en zonas urbanas, comandaremos a un escuadrón de 4 soldados a los que daremos las típicas órdenes en los juegos de acción táctica: avanzar a una posición, disparar a un enemigo, cubrirse, fuego a discreción... Lo más destacable en este sentido es la IA de nuestros amigos, que nos ayudarán a localizar enemigos con frases precisas tipo "Enemigo detrás del camión" o "Francotirador en el segundo bloque" y buscarán cobertura ante el peligro. El casco con visor inteligente, el CrossCom 2.0, proporciona a los soldados información del campo de batalla y localiza mediante marcadores a los enemigos incluso si están a cubierto. Esto, que ya lo vimos en el anterior GRAW, puede gustarnos o disgustarnos. La verdad es que le quita cierto realismo a la acción y nos da las de ganar eliminando el factor camuflaje del enemigo, pero la gracia del juego no está en localizar a los malos, sino en ver como nos enfrentamos tácticamente a él.

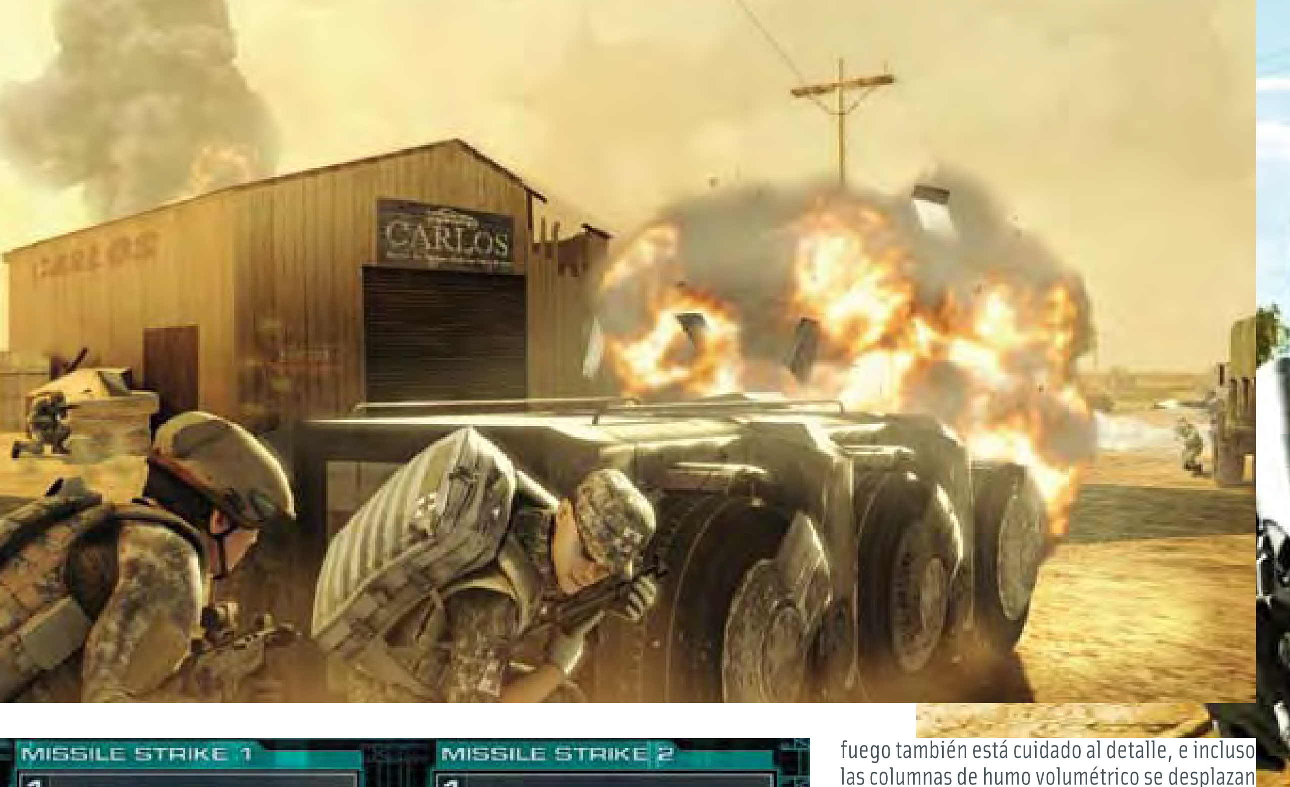
El motor gráfico usado para éste GRAW 2 es el mismo de su antecesor, aunque se le han implementado bastantes mejoras y novedades. El juego es visualmente realista y bonito, sobretodo gracias a la combinación de la iluminación HDR con una tecnología llamada Oclusión Ambiental, proporciona unos contrastes de luz y sombra tremendamente ricos. Las sombras son completamente dinámicas, adaptándose a las fuentes de luz, pero no sólo en cuanto a geometría, sino también en profundidad. Si por ejemplo miramos a través de un toldo veremos la luz del sol muy atenuada, aunque no anulada, y la sombra será más suave que la proyectada por un muro de ladrillo. A esto hay que añadirle toques de calidad que aunque no son importantes, elevan el apartado gráfico al nivel de Lujo, como el ciclo realista entre el día y la noche: veremos como el sol va acercándose al horizonte, proyectando rayos anaranjados y alargando las sombras de todo el escenario conforme corre el reloj.

Las explosiones, sobretodo las que producen los bombardeos de apoyo aéreo, son de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora en un videojuego. Contundentes es la palabra. El fuego también está cuidado al detalle, e incluso las columnas de humo volumétrico se desplazan naturalmente cuando un helicóptero pasa junto a ellas con sus enormes aspas.

El estilo de juego se mantiene fiel al anterior capítulo de la saga: realista al 80%, y no digo al 100% porque aunque los enemigos mueren de un solo disparo, nosotros podemos aguantar como campeones 3 o 4 impactos directos. En esta entrega aumenta la importancia de los vehículos pesados: contaremos con el apoyo de tanquetas, helicópteros y aviones a los que daremos órdenes directas, y volveremos a subirnos como artilleros a un Black Hawk en una espectacular persecución aire-tierra en medio de una tormenta. El juego está plagado de momentos memorables.

Arnau Sans

NUESTRO VEREDICTO_ GRAW 2 es una estupenda secuela. Aunque no innova prácticamente nada mejora mucho un título ya de por sí excelente. Si te gustó el primer GRAW éste te encantará, y si no lo probaste, además de encantarte te sorprenderá.





LAS EXPLOSIONES SON DE LO MEJORCITO QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA EN UN VIDEOJUEGO.



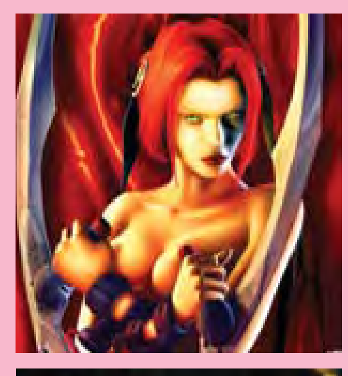
SEXO EN LOS VIDEOJUEGOS

AUTOR:
ALBERTO RIBES



En contra de lo que podamos pensar, el sexo, en muchas de sus variantes, ha estado y está muy presente en el mundo del videojuego. Sin lugar a dudas, es el gran desconocido de la industria pero, poco a poco, ha ido haciéndose un lugar tanto en títulos comerciales como en otros mucho menos conocidos y, por lo general, más explícitos. El códigoPEGI y unos padres cada vez más preocupados por el material con el que juegan sus hijos, han agudizado el ingenio de los desarrolladores y productores para presentarnos títulos con una carga sexual implícita, en ocasiones, bastante grande. Por otra parte el sexo explícito también existe en esta amplia industria. Si bien se ve frenado por las reticencias de las 3 grandes (Nintendo, Sony y Microsoft) a 'manchar' su reputación con títulos de esa índole, nada ha podido detenerlo en el mercado de los compatibles. Se podría entrar en una discusión ética muy interesante al analizar en profundidad el hecho de que la industria y sus diferentes actores hayan puesto un yugo al sexo y, sorprendentemente, elevaran hasta límites feroces la violencia.

títulos que van desde el vouyerismo hasta la práctica más lasciva del acto sexual...








Sexo implícito

Prácticamente desde el comienzo de la producción de videojuegos, el sexo implícito ha sido un elemento utilizado por las desarrolladoras a diferentes niveles pero casi siempre con un mismo objetivo: la atracción y la publicidad. Lara Croft, las chicas que pasean por los diferentes stands del E3 ('booth babes') o muchos de los personajes que aparecen en multitud de juegos de lucha, acción, aventura y deportivos, consiguen llamar la atención y publicitar la plataforma gracias a sus cualidades marcadamente sexuales. Juegos como Tomb Raider o BloodRayne en el caso de las chicas y God of War en el caso de los chicos, tienen el honor de emplear los protagonistas más sexis de la industria, merecedores de algún que otro premio por este hecho y alguna aparición en publicaciones para adultos como Playboy. Pero seguramente el ejemplo más flagrante es *DOA Xtreme Beach VolleyBall*. Como sabréis, se trata de título deportivo 'spin-off' de la serie de lucha Dead or Alive y protagonizado por las jóvenes féminas del mismo. En éste podremos mover la cámara a nuestro antojo a modo de 'voyeur' para poder escrutar las prominentes figuras a placer.

Por otra parte, 'el destape' no es de la única manera en la que el sexo, de manera implícita, ha ido apareciendo en diversos títulos. Si nos dicen que en *Zoo Tycoon* hay sexo seguramente nos burlaremos de nuestro interlocutor ya que, como todos sabemos, la gestión de un Zoo no es precisamente la trama de una novela de Danielle Steel. Está, pero no lo vemos; lo intuimos. En el juego, además de juntar una pareja animal de ambos géneros, debemos crear un ambiente favorable a nivel de comida, bebida y comodidades para que nazcan criaturas. Los desarrolladores han evitado hábilmente la muestra de la cópula así como del parto, pero ello no evita que aparezcan los pequeños animalitos al poco. Algo similar ocurre en *Los Sims*. Puedes provocar todo lo que envuelve a una relación sexual, pero en último término ésta se obvia y se abstrae en un invisible 'Woo Hoo'. En *God of War*, Kratos, no se libra de una incursión en los oscuros placeres del 'menage a trois' con un par de señoritas bien servidas, y que desgraciadamente la cámara se empeña en evitar enfocando bruscamente a un jarrón.

El arte de la seducción

Hasta hace relativamente pocos años, hablar de sexo en los juegos significaba hablar de un personaje y su juego homónimo. Hablamos del considerado decano y de la serie más larga -el tamaño importa- del género en cuestión. Como ya sabréis, estamos hablando de Larry, y su magnífica serie *Leisure Suite Larry*, compuesta por 7 títulos y publicada por Sierra desde hace ya 19 años. En éste, presenciábamos los intentos, generalmente infructuosos, de un perdedor modelo (en España sería Torrente) bajo, medio calvo pero con mucha gracia, en su afán por conquistar verdaderas bellezas. Como suele pasar en estos casos, fue más la polvareda que levantaron los medios que la propia 'chicha' del título. No cabe decir que esa fue la mejor de las publicidades, y se demostró con el tiempo que las acusaciones de sexismo y de machismo se iban al traste cuando la aceptación entre las féminas fue altísima. En este caso, el sexo sigue siendo implícito, y las escasas escenas de cama se disimulaban mimetizando de la manera más pudorosa: apagando las luces.

Sexo como recompensa

Aun costaban 5 duros las recreativas cuando aparecieron multitud de títulos guarretes camuflados bajo otros juegos clásicos no electrónicos. Proliferaron los juegos de póker en los que debíamos desnudar a nuestra contrincante. Puzles que, tras resolverlos, nos daban acceso a una imagen erótica de calentura proporcional a la dificultad del mismo. Incluso pudimos jugar al Trivial con el mismo objetivo. Estos juegos, lejos de desaparecer, continúan teniendo una notable aceptación en máquinas recreativas de multitud de locales, generalmente nocturnos. A más de uno se nos escapa una sonrisa cuando vemos un *Gals Panic* y recordamos las horas que pasamos evitando a la maldita araña mientras íbamos 'recortando' el velo que cubría la imagen erótica de fondo.

Sexo explícito

Todo lo contado hasta ahora está bien, pero a los jugones que nos va la marcha nos deja indiferente el sexo light. Agradecemos que en el otro lado se hayan colado algunos pérfidos programadores dispuestos a virtualizar todas nuestras perversiones.

Hasta ahora, la variante más pornográfica del sexo se había afianzado en un lugar discreto, lejos de críticas y del gran público, un poco como la sección acortinada de los antiguos videoclubs. Tenía, como no, que llegar *Grand Thef Auto* para romper los esquemas. Fue tal el revuelo que armó *Hot Coffee* -mod que permitía practicar sexo con ropa en GTA: San Andreas-que personalidades de la talla de Hillary Clinton se posicionaron claramente en contra de este tipo de apariciones y provocaron la retirada masiva de títulos de las tiendas.

Más allá del sexo practicado con ropa que podemos ver en títulos como el anteriormente mencionado o *Playboy the Mansion*, tenemos un amplio espectro de títulos que van desde el vouyerismo hasta la práctica más lasciva del acto sexual. Por ejemplo, en *Dream Stripper* nos convertiremos en meros espectadores del streaptease de la chica que escojamos sin interacción alguna. Sin embargo, en juegos como *Virtual Jenna* podremos utilizar todo tipo de artilugios para llevar a la reina del porno al clímax.

Sexo interactivo

En el último escalón situaríamos la variante que implica una interacción completa con el juego, con un objetivo claro: el placer personal del que juega con ellos. Éstos requieren de un periférico que no diferirá mucho de los que podemos encontrar en el sexshop de la esquina, excepto por su propiedad de interacción con el software elegido para satisfacernos. En esta categoría se encuentra el *Interactive Fleshlight*, la versión USB de la famosa 'vaginolinterna' con un amplio catálogo de mini títulos.

Aunque el caso más curioso seguramente lo encontremos en *Rez*. Este psicodélico título musical de Sega venía con un sencillo periférico para crear la música y un uso oculto que hizo del mismo uno de los títulos más complejos de encontrar en Japón. El periférico en cuestión vibraba de lo lindo y aun por eBay se rifan copias del título con su mando original. Sólo cabe preguntarnos ¡… ¿será usado?!

Best Sellers de los vídeo juegos

AUTOR: ARNAU SANS





Todos los autores, ya sea de literatura, de cine o de videojuegos, buscan el éxito: es su razón de existir. Para ello crean las mejores obras de que son capaces, buscan la perfección para entrar en el selecto grupo de "Los Mejores". Y muy pocas veces lo consiguen. Pero... ¿es realmente el éxito un sinónimo de calidad? ¿Diríais que Parque Jurasico 2, El Rey León o Star Wars: Episodio I son algunas de las mejores películas de todos los tiempos? Yo tampoco, la verdad. Sin embargo la estadística parece indicar lo contrario: todas estas películas forman parte del top10 de las más taquilleras de la historia del cine.

¿Sucede lo mismo en el mundo del videojuego?¿Los juegos populares son malos? ¿El éxito mata al talento? La respuesta es un rotundo y mayúsculo NO. Los videojuegos más vendidos de cada género son auténticas obras de arte. Comprobadlo vosotros mismos: en éste artículo que se dividirá en dos entregas, repasaremos cada uno de los líderes de ventas de un total de 12 géneros del videojuego.

ACCIÓN Y AVENTURAS

Lara Croft lidera, además del "Top10 de heroínas jamonas", el ranking de ventas de juegos de Acción y Aventuras gracias a los 8 millones de copias que se vendieron de Tomb Raider II para Playstation.

La exitosa segunda entrega de la saga, que se puso a la venta en noviembre de 1997, se empezó a gestar incluso antes del lanzamiento de la primera: los desarrolladores tenían nuevas ideas, propuestas y mejoras para el siguiente Tomb Raider, como la inclusión de vehículos y una Lara cada vez más exuberante. El motor gráfico utilizado fue una versión mejorada del anterior: se añadió iluminación dinámica, un mejor sistema de cámara y escenarios más grandes, aunque para los fans éstos carecían del misticismo y profundidad que hacían tan especiales los del primer Tomb Raider.

ACCIÓN TÁCTICA

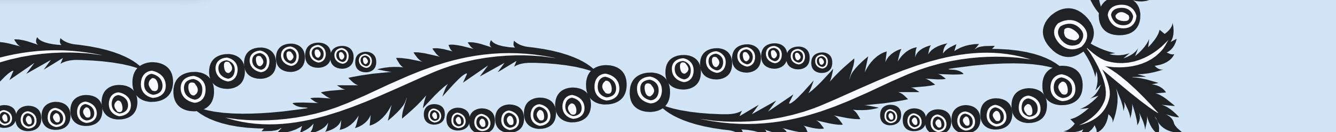
Si hablamos de acción, de táctica y de sigilo, ¿qué juego os viene a la cabeza? Si la respuesta no es alguna de las entregas de Metal Gear Solid… o bien no habeis tenido nunca una consola de Sony o… ¡teneis un problema¡ Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, publicado para PS2 en Europa en marzo de 2002, es el lider de ventas de su género, con algo más de 7 millones de copias en el mercado.

La segunda entrega de la saga, desarrollada por el equipo de Hideo Kojima, está protagonizada casi integramente por un nuevo personaje llamado Raiden, cuyo principal objetivo es liberar las instalaciones de Big Shell de un grupo terrorista: los Hijos de la Libertad (Sons of Liberty). MGS 4: Guns of the Patriots, que se está desarrollando en estos momentos para Playstation 3, es una secuela directa de MGS 2, ya que el anterior MGS 3: Snake Eater es una precuela de toda la saga.

AVENTURA GRÁFICA

Las aventuras gráficas fueron durante muchos años el género dominante en el mundo de los ordenadores. En 1991 los hermanos Miller empiezan a programar Myst: una aventura gráfica en primera persona que utiliza escenarios pre-renderizados y vídeos para sumergir al jugador en unos puzzles cada vez más y más complejos.

En 1993 el juego se pone a la venta en Estados Unidos para Machintosh. Un año más tarde aparece en todo el mundo para PC y en 1995 se lanza la versión para Playstation. El éxito es total: se venden más de 6 millones de copias del juego y Myst se convierte en todo un referente para docenas de aventuras gráficas en primera persona hasta finales de los 90.

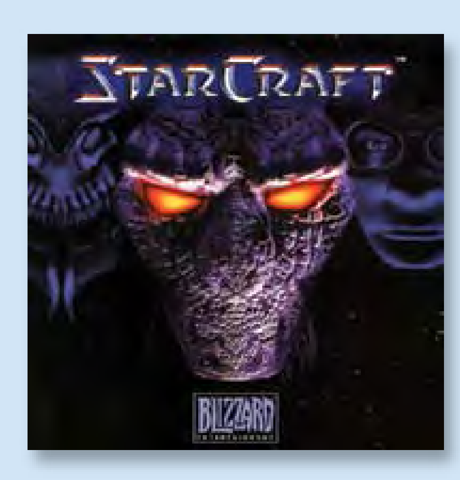






Lara Croft lidera, además del "Top10 de heroínas jamonas", el ranking de ventas de juegos de Acción y Aventuras gracias a los 8 millones de copias que se vendieron de Tomb Raider II para Playstation.





ESTRATEGIA

A mediados de los 90 parecía imposible que apareciese un juego de estrategia mejor que Warcraft. En abril de 1998 Blizzard puso a la venta Starcraft y éste se convirtió en un rotundo éxito de ventas, encaramándose a la cima del ranking de títulos de estrategia más vendidos de la historia. Hasta el día de hoy se han vendido algo más de nueve 9 millones y medio de copias. Una de las características más llamativas de Starcraft fueron las enormes diferencias estratégicas entre las tres razas: Los Terran, los Zerg y los Protoss, que dotaban al juego de una profundidad táctica muy interesante. Blizzard tomó buena nota de las críticas a la saga Warcraft por el excesivo parecido entre humanos y orcos. A día de hoy, casi una década después, aún hay mucha gente enganchada a Starcraft, e incluso existen equipos profesionales que participan en torneos internacionales. Hace años que se rumorea que Blizzard está preparando un nuevo Starcraft, aunque no hay ningún dato oficial al respecto.

LUCHA

Aunque el primer Street Fighter pasó bastante inadvertido, su secuela, Street Fighter II, se convirtió en un tremendo éxito en los salones recreativos y en el bar de la esquina. Capcom portó el título a numerosas plataformas, pero fue la versión de Super Nintendo la que alcanzó mayor éxito, gracias en parte a que la consola de 16 bits de Nintendo se vendía en un pack que incluía Street Fighter II y Super Mario World (¡Lo recuerdo como uno de los mejores regalos de navidad de mi vida!). Se vendieron un total de casi 6 millones y medio de copias Street Fighter II para SNES. Por primera vez en el mundo de los juegos de lucha podíamos elegir a todos los personajes que aparecían en el juego, exceptuando a los malos malosos del final: Balrog, Vega (¡ese español potente!), Sagat y Bison. Otro aspecto totalmente innovador de éste juego fue la inclusión de un final distinto para cada uno de los ocho personajes, lo que era todo un desafío para los jugadores.

MOTOR

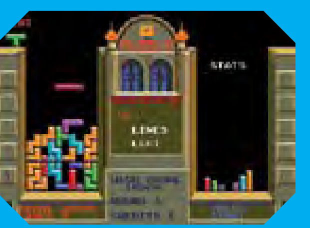
Cuando un título se convierte en uno de los juegos insignia de una consola tan tremendamente popular como la Playstation 2, las cifras de ventas están destinadas a sumar más de 6 ceros. Es el caso de Gran Turismo 3: A-Spec, la primera entrega de la saga Gran Turismo para PS2, que consiguió vender la friolera de 14 millones de copias en todo el mundo, consiguiendo así dos títulos: el de juego de carreras más vendido de la historia y el de juego de PS2 con mejores cifras de ventas. Ahí es nada.

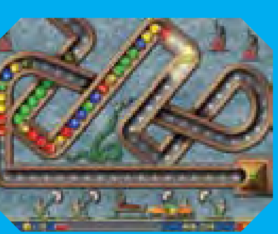
Gran Turismo 3 fue una evolución básicamente técnica de la segunda entrega de la serie. Los gráficos de GT3 eran completamente alucinantes por aquel entonces, e incluso había un anuncio de TV en el que tan solo se mostraban unos segundos in-game. Gracias a la potencia de PS2 se introdujeron efectos de luz dinámicos, interacción con el entorno en forma de marcas de neumático en la carretera y efectos climatológicos.

Continuará... ¡En el próximo número de KULT!

JUEGOS TONTOS EXTREMADAMENTE ADICTIVOS

POR
ANTONIO SOTO







QUIEN NO HA JUGADO A ALGUNA VERSION DEL ARCANOID EN SU TRABAJO, APROVECHANDO QUE EL JEFE NO MIRA

En plena expansión de lo que se ha puesto de moda llamar Nueva Generación de consolas, parece que lo que todos denominamos diversión está unido inevitablemente con el desarrollo técnico más avanzado. Juegos cada vez más reales, experiencias cada vez más depuradas. En resumen, más y más potencia para una experiencia que parece querer acercarse cada vez más a la realidad.

Esto hace plantearse ciertos esquemas, porqué, ¿acaso nos divertimos ahora más que antes con los juegos? ¿Acaso no disfrutábamos como enanos con el "Tetris" o el "Columns"? o mucho antes, ¡con Frogger, el juego de la rana que cruza la calle!

Estamos deseando llegar a casa y pasarnos Gears of War o tirarnos 20 horas enganchados a Zelda the Twightlight Princess, pero ¿acaso cuando estás sentado en el tren de camino a casa no juegas al juego de la serpiente del móvil? ¡o al de los bolos!

Creemos que hemos crecido, que nuestra mente es compleja. Cruel engaño. Seguimos disfrutando cuando tres bolas del mismo color se juntan y ¡milagro! desaparecen. Aceptémoslo, gran parte de nuestro cerebro es simple, disfruta viendo colorines… y si están en movimiento, son irresistibles. Es la antítesis de lo que los griegos, o más tarde Kant, llamaron la "Razón". Es totalmente instintivo.

Lo que intento reflejar con estas palabras es que el sector del videojuego tiene un lado visible y conocido, el de las grandes marcas, los juegazos, el despilfarre de medios; el de las corporaciones que trabajan para las grandes plataformas. Y otro lado, mucho más oscuro, más "underground", de mucho menor presupuesto, compuesto por desarrolladoras más modestas o incluso "amateur" que aprovechan Internet u otras plataformas como forma de promoción para sus creaciones.

Este reverso, el oscuro, el que vive en la "alcantarilla" del glamoroso mundo del videojuego, nos sorprende de vez en cuando con ciertos juegos, de temática sencilla y de bajo presupuesto que suelen estar inspirados en aquellos clásicos de temática más bien simple. La Red Internet ofrece, así como los nuevos móviles, un marco inmejorable para la proliferación de éste tipo de juegos que beben las aguas de los clásicos del videojuego.

¿Quién no ha jugado a alguna versión del Arcanoid en su trabajo, aprovechando que el jefe no mira? ¿Quién no ha matado el tiempo de una aburrida tarde de domingo en su ordenador, con un juego del que no conoces nada, pero que extrañamente te ha enganchado como pocos? ¿Quién no ha fardado enseñándote la paupérrima versión del Sonic o el Pang que se ha bajado al móvil?

Y es que estas pequeñas joyas son el azote del aburrimiento en el trabajo, la salvación del jubilado que descubre Internet tras años de negación digital, el estimulante que evita que nos durmamos en el tren de camino al trabajo o simplemente el divertimento de muchos que aprovechan algunos pequeños momentos para divertirse de forma rápida y despreocupada, sin invertir un tiempo que, a veces, no tenemos. ¿Cuántas vidas habrán salvado de las manos archi-enemigo del ser humano occidental, el Aburrimiento? Miles, incluso millones. Sin exagerar una pizca.

Nombres como Zuma Deluxe, Luxor, el novedoso Line Rider, Bite Fight o incluso Soldat, son parte de esta herencia del videojuego, que no acaparan la gloria de los grandes pero que tienen el honor de haber robado el tiempo de miles y miles de jugadores de todo el mundo. Muchos de ellos han sobrepasado el formato original en el que fueron ideados, llegando algunos de ellos, como es el caso de Zuma, ha estar disponibles en Xbox Live para ser descargado para la Xbox 360.

Otras voces hablan, rumorean, sobre versiones de otros juegos para las consolas de Nintendo y su nuevo y revolucionario enfoque. Como es el caso de Line Rider, el cual se convirtió en cosa de semanas en una revolución en toda la red, teniendo a multitud de trabajadores de oficina pendientes de crear una pista por donde lanzar al carismático monigote sobre su trineo, olvidando durante un buen rato las tareas por las que se supone que nos pagan. Todo aquel que quiera comprobar la locura colectiva en las que nos sumió este jueguecillo solo tiene que acudir a Youtube y mirar los videos.

Y es que, amigos, cierto es que, este sector del videojuego, es capaz de lo mejor y de lo peor, pero siempre está ahí, en la vanguardia de la lucha contra el aburrimiento. Siguiendo con el símil belicista: el trabajo, el tren o cualquier situación en la que no podamos disponer de nuestra consola, son el frente donde estos juegos combaten. Con este artículo he querido homenajearlos, brindarles un poco de la luz que reciben los Grandes ¡No permitamos que estos juegos sigan allí abajo! … ellos nunca lo harían…



MONKEY ISLAND

HABLAR DE MONKEY ISLAND ES ECHAR LA VISTA ATRÁS Y CENTRARSE EN UNA DE LAS LEYENDAS DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO. DESDE LA APARICIÓN DE "THE SECRET OF MONKEY ISLAND", CADA ENTREGA HA SUSCITADO UN MARCADO INTERÉS ENTRE LA COMUNIDAD DE ADICTOS AL VIDEOJUEGO. LO CUAL NO DEJA DE RESULTAR INTERESANTE, TENIENDO EN CUENTA QUE POR AQUELLOS TIEMPOS LAS CAMPAÑAS PUBLICITARIAS, TAN PROLÍFICAS ÚLTIMAMENTE, ERAN BASTANTE MÁS PRECARIAS QUE LAS DE HOY EN DÍA.

CUANDO LAS AVENTURAS GRÁFICAS DOMINABAN LA TIERRA

El género que tanto proliferó a finales de los 80 y que marcó tendencia hasta bien entrados los 90 parece ahora estar en horas bajas. Comparando con entonces, resultan escasas las nuevas aportaciones que las compañías del videojuego hacen a dicho género. Pero lustros atrás, hubo un tiempo en que estos juegos eran la esencia de los momentos de entretenimiento con nuestros PC. Esos gráficos 2D, esos píxeles en pantalla y ¡ese pitidito del altavoz interno de nuestro ordenador! ¡Qué grandes juegos podían llegar a crearse con tan pocos medios¡ Lo cierto es que, por entonces, nos importaban tres pimientos el Dolby Digital, las 3D o la Alta Definición.

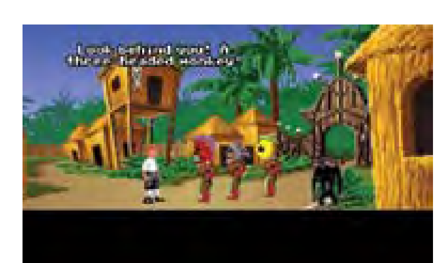


EL PRIMERO DE CUATRO CLÁSICOS

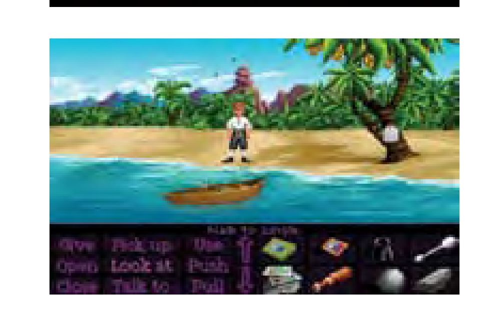
Volvamos al tema ¿De quién fue la idea?¿Quién concibió el embrión de tan magna obra? ¡Ron Gilbert es el culpable! El bueno de Ron y su equipo, claro. De la mano de LucasFilm Games (actualmente Lucas Arts) Ron Gilbert fue el encargado de crear todo este mundo paradisíaco y de diseñar el armazón técnico que dio vida a las aventuras del pirata más entrañable del videojuego. Hablo del motor gráfico SCUMM (Script Creation utility for Maniac Mansion), un motor gráfico que, aunque diseñado para otra aventura, acabó dando vida a muchos otros títulos de la compañía de George Lucas.



De esta forma, apareció en 1990 un juego sobre piratas, islas caribeñas, tesoros y brujería. Hablamos de "The Secret of Monkey Island". En ella tomamos el rol de GuyBrush Threepwood, un joven que quiere convertirse en un temido pirata, pero que posee pocas cualidades para ello. De esta forma llegaremos a Isla Melee, con toda la ilusión del mundo, expectantes, esperando las absurdas barbaries que nos aguardan.



En "The Secret of Monkey Island", Ron Gilbert y su equipo logran mezclar el mundo de la mar y los piratas con el humor más ácido y descarriado. El resultado: la mejor comedia interactiva hasta el momento, llena de detalles fantásticos, guiños a otros juegos y a películas de Lucas, como pueden ser Indiana Jones o Star Wars y momentos que han pasado a la historia, como los duelos de insultos. Y todo esto haciendo uso, únicamente, de 16 colores, 4 disquetes y el PC Speaker de nuestro ordenador.



De esta forma, comenzaba una saga, con un nuevo héroe: Guybrush, y un nuevo malvado: el Pirata Fantasma Lechuck. Ambos lucharán por el amor de Elaine Marley mientras nosotros vamos de isla en isla descifrando los misterios de la Isla de los Monos.

El rotundo éxito hizo intuir que la segunda entrega no nos haría esperar demasiado. La trama era bien sencilla. En este primer título Guybrush había vencido a Lechuck y parecía que Elaine,¡Increíble!, había caído en las absurdas redes del amor de nuestro héroe. Por lo tanto, el vencido pirata fantasma necesitaba una venganza y Ron Gilbert se la iba a conceder.



EL RETORNO DEL PIRATA FANTASMA

Mismo motor gráfico, pero mejorado para aportar mucho más detalle y calidad, sonido más trabajado (nuestro PC-Speaker se tomaría un descanso para dar paso a las míticas "SoundBlasters") y una historia que tomaba las riendas de la anterior entrega. Era la hora de la venganza, era la hora de "Lechuck's Revenge: Monkey Island II".

Fue por el año 1991 cuando apareció la nueva entrega. Ahora Guybrush era un respetado pirata que alardeaba de su bravura y de cómo derrotó a Lechuck en un combate sin igual. No obstante, pese a su victoria, Lechuck no había sido vencido, ahora es un Pirata Zombi y tendremos que hacer uso del Vudú para salir victoriosos en esta aventura. En la segunda entrega, el equipo comandado por Gilbert, consigue elevar este título a la altura de obra maestra, volviendo a la carga con unas dosis de humor que no daban tregua al jugador. La segunda entrega de la saga no hacía uso de uno de los principales recursos de la primera parte, el combate de insultos (cosa que marcó referentes) y aun así conseguía igualar o mejorar a su primera entrega.



Otro aspecto que acabó siendo aplaudido por los jugadores fue la magnífica Banda Sonora del juego, que por fin sonaba como "Dios manda" en nuestro PC. Esos tonos reggae, esa afrodisíaca melodía… Michael Land se encargó de dotarla de toda la riqueza que los PC-Speakers no eran capaces de aportar. Se notaba que este era un juego mimado y trabajado con sentimiento. Se notaba y eso es infalible.

LA MARCHA DEL CREADOR

El éxito de "Lechuck's Revenge" no tubo parangón. No obstante, no fue suficiente para mantener al equipo de desarrollo ni al propio Ron Gilbert en el barco de Lucas Arts. El barco se hundió. La segunda entrega de la saga fue la última dirigida por su creador. La duda por aquellos entonces era: ¿alguien cogerá el testigo? o por el contrario ¿nos encontramos ante el final de Monkey Island?



El testigo lo recogieron otros. Más concretamente, Jonathan Ackley y Larry Ahern (The Dig) fueron los encargados de plasmar el nuevo mundo de Monkey Island. No obstante, pasaron muchos años entre la segunda y la tercera parte. En la aventura "The Curse of Monkey Island", nuestro amigo Guybrush se reencontraba con el público en 1997 con un aspecto muy diferente al visto hasta entonces. Se notan los años de por medio y el resultado era francamente bueno. Un toque a lo dibujo animado, un diseño de escenarios espectacular y un cambio en el estilo de juego (dejaban de aparecer los típicos comandos para pasar a controlarlos mediante una moneda en el que quedaban representadas todas las acciones). Sin embargo se generó cierto mal estar entre los fans. La duda era: ¿ese tipejo alto y desgarbado es GuyBrush?

Nuestro personaje principal parecía involucionar. Del aspecto sofisticado de la segunda entrega, con su casaca azul y su buena presencia pasábamos a un chico alto, delgado y con cara de bobo. El juego pasó por un periodo de críticas bastante severas pero lo cierto es que el resultado era muy satisfactorio. Nada desmerecedor a las anteriores entregas. Volvían las peleas de insultos, ahora con rima y nuevos personajes aparecían para ganar protagonismo, como Murray, una calavera con mucho carisma. Lechuck volvía de nuevo, convertido en un demonio envuelto en llamas y nuestra misión principal era devolver la forma humana a nuestra amada Elaine Marley, ya que había sido transformada en estatua de oro por el efecto de un maléfico anillo.

A parte de todas las mejoras, "The Curse of Monkey Island" era la primera versión del juego con voces reales y ¡en castellano! e incluía unos videos de una calidad soberbia que hacían que la aventura necesitará de varios CD Roms para hacerla funcionar.

ES INEVITABLE PENSAR QUE MONKEY ISLAND HA PASADO A LA HISTORIA. NO SE SABE NADA SOBRE EL FUTURO DE ESTA SAGA...

Y LLEGARON LAS 3DIMENSIONES

La nueva entrega no se haría esperar tanto como la anterior. En el 2000 llegó a nuestras manos "La Fuga de Monkey Island". De nuevo nos encontrábamos ante un juego totalmente diferente a las entregas anteriores.

De la mano de los desarrolladores Sean Clark y Michael Stemmle (Sam & Max Hit the Road), Lucas Arts cambiaba el motor gráfico del juego pasando del SCUMM al GrimE, creado para la aventura gráfica Grim Fandango. Esto supuso la entrada de las 3D en el universo Monkey Island. Los escenarios eran ahora pre-renderizados, con los personajes elaborados en 3D. Guybrush adquiría de nuevo un semblante más respetable, aunque mantenía su ingenuidad y estilo propio. Ahora el juego pasaba a controlarse íntegramente con el teclado, lo que desconcertó inicialmente a la comunidad de jugones.

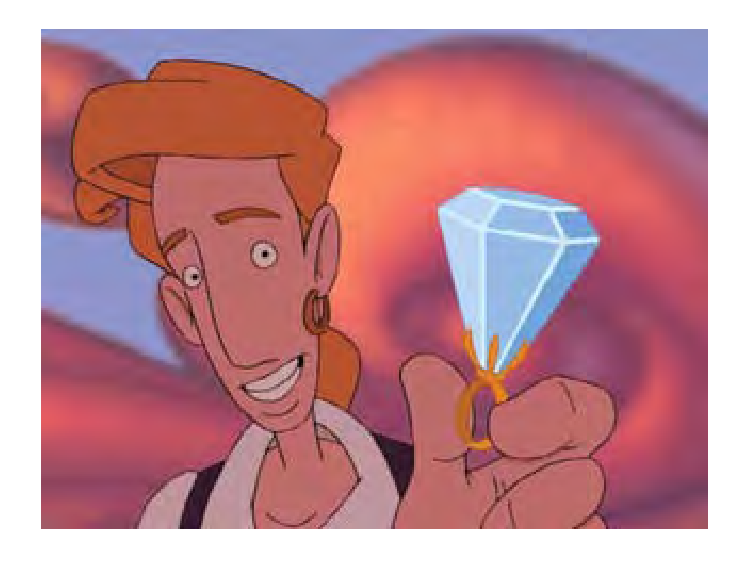
La aventura mantenía todo el carisma de las anteriores, volvíamos a encontrarnos con viejos amigos como: Herman Toothrot u Otis y otros, no tan viejos como la calavera Murray, convertida, ahora, en Relaciones Públicas de la cadena de restaurantes Planet Threepwood. La aventura nos sitúa a la vuelta de la luna de miel de Guybrush y Elaine. Cuando ambos llegan a isla Melee se dan cuenta de que un megalómano intenta apoderarse de las islas de la zona, haciendo creer que la gobernadora, Elaine, ha desaparecido. Nuestro héroe tendrá que volver a recorrer el Caribe para aclarar el enredo y acabar, finalmente, teniéndose que enfrentar, por enésima vez, contra el pirata fantasma Lechuck ayudado por el australiano loco Kangu Mandril.

La última aventura de Guybrush hace gala de nuevo de los duelos de insultos, así como muchos otros desternillantes momentos. La auténtica novedad fue sin duda el nuevo recurso usado en esta aventura, inédito en las otras. Hablo del "Monkey Kombat" (clara alusión a la saga Mortal Kombat). Disciplina que tendremos que aprender de los monos de Monkey Island, para poder derrotar definitivamente al titánico Lechuck. Un recurso surrealista, que aparece cuando estamos llegando al final de la aventura (tarea nada fácil) y que hace que el jugador se quede con cara de tonto.

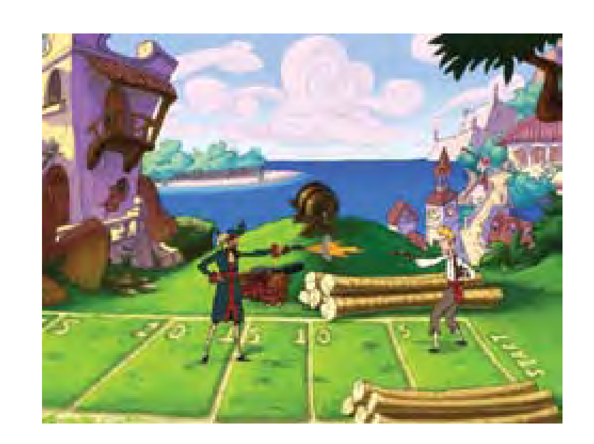
LA HERENCIA DE LUCAS ARTS

Es inevitable pensar que Monkey Island ha pasado a la historia. No se sabe nada sobre el futuro de esta saga. Pero frases como "*¡Llevarás mi espada como si fueras un pincho moruno!*" contestadas con "*Primero deberías dejar de usarla como un plumero*" o "*¡Luchas como un ganadero!*" contrarrestadas con "*Qué apropiado, tú peleas como una vaca*" son leyenda de la historia moderna. Si volviésemos a disfrutar, algún día, de una nueva secuela de la saga de la Isla del Mono no me cabe duda de que sería motivo de alegría para toda la comunidad de jugadores. Por ahora, los nostálgicos podemos jugar una y otra vez a cualquiera de las anteriores entregas. A mi, personalmente, me han entrado unas ganas locas después de escribir este artículo.

POR :ANTONIO SOTO













REVISTA GRATUITA DE CULTURA DE VIDEOJUEGOS

DESCARGA DE NÚMEROS ANTERIORES EN: WWW.KULTMAG.COM

Edita
SNOW PLANET BASE
www.planetbase.net

Distribuye
GameStop
encuentra tu centro GameStop más cercano en:
www.gamestop.es

Wii VIRTUAL CONSOLE
LA WiiMAQUINA DEL TIEMPO

Ya han pasado unos meses desde que pudimos echarle el guante a la Wii y probar todas sus características más o menos revolucionarias. Por supuesto que el protagonista completo de esta consola es el mando con sus sensores de movimiento… pero hay otro elemento de la Wii que ha provocado que más de un nostálgico derrame una lagrimilla pixelada: la Virtual Console.

Nintendo pensó que dar a los jugadores la posibilidad de descargar títulos clásicos de NES, SNES, N64, MegaDrive o Turbografx16 por un módico precio era una buena idea y un buen negocio ¡Y acertó! Claro que existen los emuladores gratuitos para PC o incluso para consolas chipeadas, pero, ¿acaso es lo mismo tener en el salón de casa un Van Gogh original que una litografía de sus "Girasoles"?

El catálogo de juegos disponibles en el canal Tienda de Wii crece cada mes. A día de hoy podemos encontrar títulos de gran calibre, como la primera entrega de la saga Zelda: The Legend of Zelda o Gradius de NES, Donkey Kong Country, F-Zero, Street Fighter II, o el incunable Super Mario World de SNES, Sonic, Altered Beast o Golden Axe de MegaDrive, R-Type de Turbografx16 o los siempre geniales Super Mario 64 y The Legend of Zelda: Ocarina of Time. El emulador de Wii hace un soberbio trabajo a la hora de mantener el aspecto original de los juegos a la vez que los convierte a 480p, lo cual es de agradecer ¿Habéis probado a conectar una NES a un TFT de 32 pulgadas? ¡La calidad de estas arcaicas máquinas en un televisor de alta definición deja mucho que desear! En algunos raros casos los juegos han sufrido algún desajuste gráfico o sus colores se han empobrecido, como en el imperdonable caso de Donkey Kong (Nintendo, hay que solucionarlo). Sin embargo la mayoría de títulos lucen a la perfección y algunos incluso mejoran, como es el caso de los dos disponibles para Nintendo 64: Super Mario 64 y Mario Kart 64, cuyas texturas son ahora más suaves y el anti-aliasing es menos exagerado.

Según el juego y sobretodo según la plataforma para el que fue desarrollado originalmente, podemos utilizar uno u otro mando. El mando de Wii se puede, colocado en horizontal, para juegos de NES, SNES, Turbografx16 y MegaDrive. Los mandos de Gamecube también pueden usarse para los títulos de todas las plataformas excepto MegaDrive y Turbografx16 (salvo algunas excepciones), lo que ha provocado una segunda juventud del mando inalámbrico de Gamecube: el Wavebird, que incluso ha subido de precio. La opción más cómoda para disfrutar de todos los juegos es el Classic Controller, diseñado específicamente para la Virtual Console. Personalmente opino que es una pena que Nintendo no dé la posibilidad de jugar usando el mando de Wii con sus sensores de movimiento. ¡Sería brutal pilotar en unas carreras de F-Zero inclinando el mando!

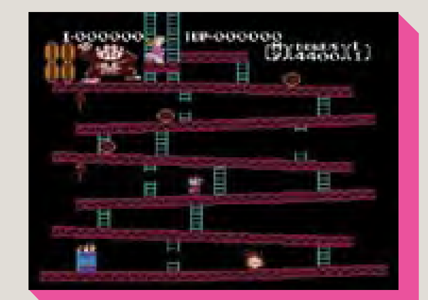
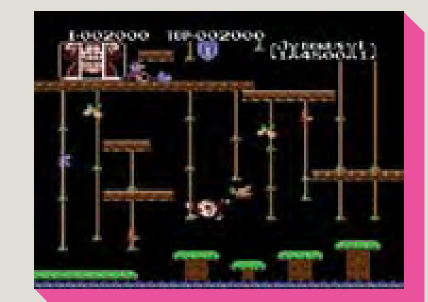
Uno de los aspectos que más extraños se hacen para aquellos que nos consideramos coleccionistas del videojuego es que al comprar uno de estos clásicos de Virtual console no adquirimos nada físico. Compramos el juego, éste se descarga a la memoria interna de la Wii o a la tarjeta SD y ni siquiera podemos llevar la tarjeta a casa de un amigo para compartir los juegos. Probablemente esto se debe a la lucha contra la piratería, pero no deja de ser molesto. Por contrapartida Nintendo mantiene una base de datos con todas las compras realizadas por los usuarios de Wii, con lo que si por error o si andamos escasos de espacio podemos borrar un juego y dentro de un tiempo volver a descargarlo sin pagar, ya que hay constancia de que esa compra ya la habíamos realizado.

El futuro de la Virtual Console tiene muy buena pinta. Aunque actualmente ya encontramos verdaderas joyas de la historia del videojuego, suenan nombres que hacen retroceder la mente a nuestros años mozos. Títulos como Dr. Mario, Starfox 64 o Super Metroid son algunos de los más destacables que estarán disponibles en los próximos meses. Dicen que lo retro vuelve... ¡Error! Lo retro ya está aquí.

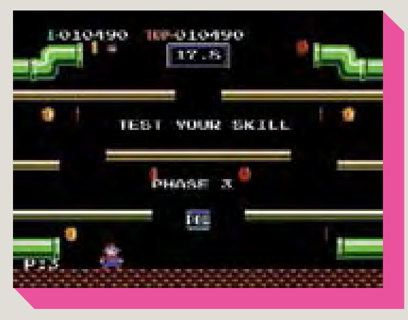
ARNAU SANS

BASEBALL
DONKEY KONG
DONKEY KONG 2



MARIO BROS
PINBALL
SOCCER



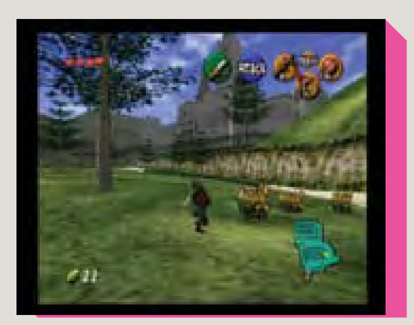
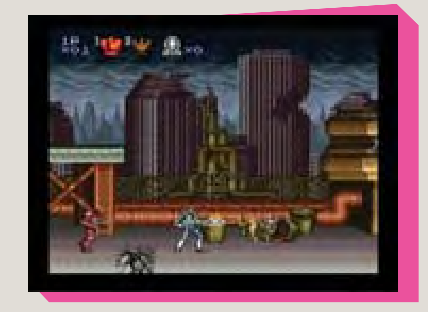
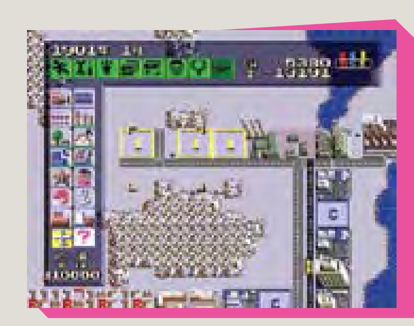



TENNIS
THE LEGEND OF ZELDA
DONKEY KONG COUNTRY

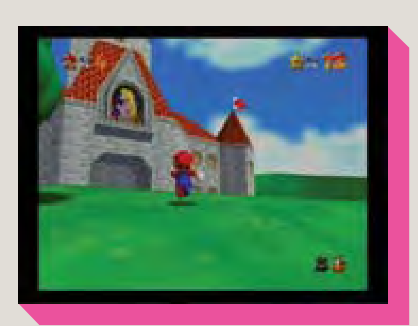
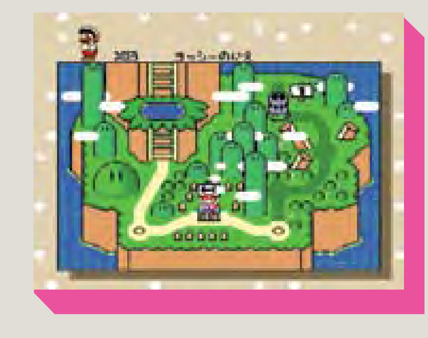




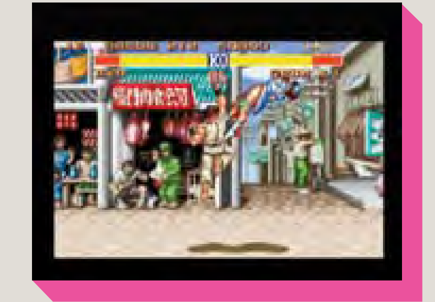
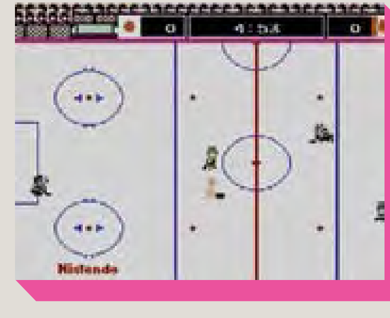
ZELDA: OCARINA OF TIME
SUPER PROBOTECTOR
SIM CITY

SUPER MARIO 64
SUPER MARIO KART 64
SUPER MARIO WORLD

F-ZERO
STREET FIGHTER 2
ICE HOCKEY



NOMBRE: **Eduard Navarro Cherta**
ALIAS: **Guiños**
NACIDO: **31 Enero 1974, Barcelona**
QUE HACES: **Vivo y dejo vivir**

MUTACIONES CONOCIDAS:
Hace poco mas de un año, dejé de ser hijo para convertirme en padre.
JUEGO FAVORITO: **Tomb Rider, cualquiera de la saga**
ACTUALMENTE JUEGA A: **Rule of Rose**
ULTIMO CAPRICHO: **Kawasaki KX 250**



FOTO: SEBASTIÁN ROMERO